Miranda J. Green

Dizionario di Mitologia Celtica

Rusconi Libri

Il *Dizionario di Mitologia Celtica* contiene i più svariati riferimenti al folclore, alla religione e alla mitologia dei Celti stanziati in Britannia e in Europa tra il 500 a.C. e il 400 d.C. Accanto ai ritrovamenti archeologici, le testimonianze degli autori classici e i più antichi scritti compilati a partire dalle tradizioni orali pagane del Galles e dell'Irlanda ci forniscono un panorama completo della cultura celtica.

Il testo affronta l'argomento in modo esaustivo, in più di 400 voci e con 243 illustrazioni, precedute da un'ampia introduzione storica: dagli animali sacri che venivano adorati si giunge ai simboli che costituiscono i pilastri di questa affascinante civiltà.

Miranda J. Green
è professoressa di archeologia e capo ricercatore in studi umanistici della University of Wales College di Newport. È autrice di numerosi testi sulle antiche credenze, tra i quali *Exploring the World of the Druids* (Thames and Hudson).

In copertina:
Falera in argento di finimenti per cavallo il cui bordo è ornato con teste maschili e un motivo centrale.
Italia, III-I secolo a.C.

Dizionario di mitologia celtica

NORTH
WINTER SOLSTICE
SAMHAIN
BRIGANTIA
WEST
AUTUMN EQUINOX
SPRING EQUINOX
EAST
LUGHNASAGH
BELTAINE
SUMMER SOLSTICE
SOUTH

MIRANDA J. GREEN

Dizionario di mitologia celtica

Rusconi Libri

Nel frontespizio:
Il Mandala Celtico, disegno originale
di Jen Delyth. È un'illustrazione
simbolica dell'anno celtico, con il suo ciclo-
stagionale, in forma di ruota. Il mandala
include vari motivi decorativi tipici dell'arte
e della mitologia celtica, come il cervo, il toro,
gli uccelli, la ruota solare, le foglie di quercia
e l'Albero della Vita.

ISBN 88-18-12207-X

Sommario

Prefazione

Il *Dizionario di Mitologia Celtica* è organizzato alfabeticamente, e ogni voce è introdotta da un lemma indicante il nome di un dio, di un personaggio mitologico, di un animale sacro, di un luogo, oggetto o simbolo, fenomeno naturale o concetto astratto. L'Indice dei Soggetti all'inizio del testo fornisce un elenco delle voci trattate, raggruppate per soggetto. Alla fine di ogni trattazione, riferimenti bibliografici rinviano alla Bibliografia Generale in fondo al testo. A volte una singola voce attua un riferimento incrociato, nel corpo del testo o al termine della trattazione, ad un altro soggetto ad esso correlato, evidenziato in MAIUSCOLETTO. In alcuni casi, per evitare ripetizioni, un lemma rimanda direttamente ad un altro lemma e alla voce relativa sul medesimo argomento, ad esempio "**aldilà** *vedasi* OLTRETOMBA".
Il *Dizionario* è preceduto da un'Introduzione che descrive sinteticamente il mondo dei Celti pagani, riassume la tipologia delle testimonianze relative alla religione e alla mitologia e offre una breve panoramica della religione e delle credenze dei Celti. Geograficamente il presente lavoro abbraccia l'Irlanda, la Britannia, la Gallia, la Renania, l'Iberia, il Nord Italia, la Jugoslavia e l'Europa centro-orientale, comprendendo quindi l'intera area di massima espansione celtica negli ultimi secoli prima di Cristo; a ciò fa eccezione la Galazia (parte della moderna Turchia), a noi praticamente sconosciuta per quanto riguarda la religione e la mitologia. Dal punto di vista cronologico il testo si occupa principalmente del periodo celtico pagano, compreso tra il 700 a.C. circa e il 400 d.C., tenendo però bene a mente che la letteratura in vernacolo risale ad un periodo molto più tardo (*vedasi* Introduzione). In termini di contenuti tematici, il *Dizionario* analizza tutti gli aspetti della religione e dei miti celtici pagani e precristiani comprovati dall'archeologia e dalla letteratura. Gli argomenti si dividono in categorie che includono divinità ed eroi (come Taranis e Cú Chulainn), le forze soprannaturali percepite nei fenomeni naturali (come il tuono e il fuoco), gli aspetti naturali del paesaggio (come alberi, montagne e sorgenti), i rituali (come il sacrificio, la divinazione e il culto della testa umana), concetti astratti (come la guarigione, la santità di alcuni numeri e la vita dopo la morte) e i luoghi sacri (compresi i santuari, i boschetti e i pozzi sacri).

Indice dei Soggetti

1. Divinità note tramite autori classici o testimonianze archeologiche

2. Esseri mitologici noti tramite le fonti vernacolari irlandesi e gallesi

3. Animali sacri

4. Siti e luoghi sacri

5. Oggetti e simboli

6. Fenomeni naturali

7. Concetti ed idee

8. Personaggi religiosi

Particolare di brocca rivestita in bronzo; il manico è decorato con testa umana e motivi floreali in stile La Tène. Sul coperchio, un cavallo dalla testa umana. Dalla tomba di una principessa a Reinheim (Germania, metà del IV secolo a.C.).

Introduzione

Chi erano i Celti?

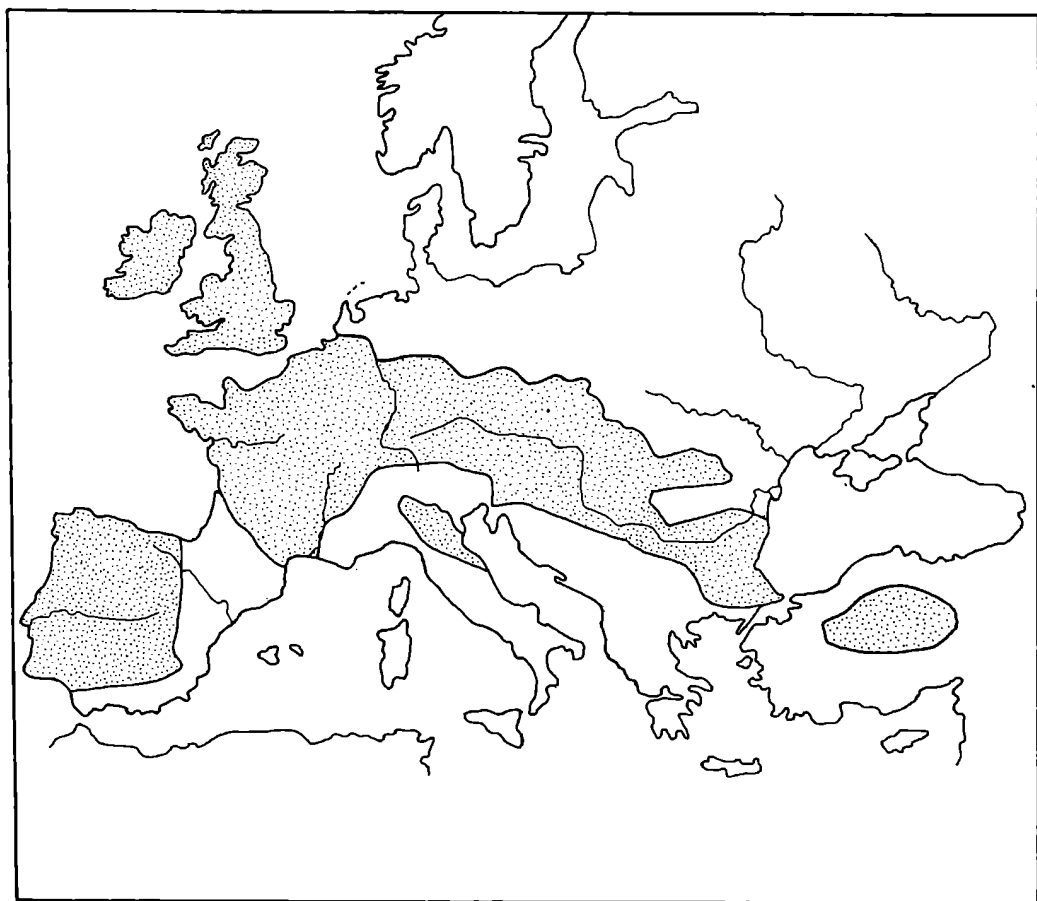
Che cosa si intende col termine "Celti"? In effetti, con "Celti" e "celtico" si designano realtà diverse in ambiti diversi. Nel presente lavoro il nome "Celti" indica gli antichi popoli pagani che abitarono l'Europa tra il 700 a.C. ed il 400 d.C., e fa dunque riferimento a quell'ampio gruppo di popolazioni pre-cristiane stanziate in gran parte dei territori a nord delle Alpi. All'epoca della loro massima espansione (tra il IV e il III secolo a.C), i Celti occupavano un'area i cui confini comprendevano ad occidente l'Irlanda e la Spagna e che si estendeva fino all'Europa orientale. Dobbiamo la nostra conoscenza delle comunità celtiche pagane alle testimonianze degli autori classici, agli studi linguistici e alle scoperte archeologiche. Il campo d'indagine di questo Dizionario non comprende il mondo celtico nella sua estensione più ampia, ed esclude dunque il cristianesimo celtico, i manoscritti miniati, le leggende del ciclo arturiano o le moderne tradizioni celtiche tuttora presenti in Galles, in Scozia e in Irlanda.
Molte sono le difficoltà da affrontare quando si tenta di definire gli antichi Celti, innanzitutto a causa della varietà delle testimonianze riguardanti queste popolazioni. I primi accenni ai Celti si devono ad alcuni storici greci come Ecateo di Mileto, che intorno al 500 a.C. menziona i *Keltoi*, ed *Erodoto*, che vi allude nelle sue storie (ad esempio, II, 35; IV, 48). È necessario chiedersi a che cosa si riferissero gli autori classici al momento di utilizzare il termine "Celti" e, parallelamente, determinare se tali popoli avessero di se stessi una percezione etnica unitaria; dal momento che i Celti pagani non lasciarono documenti scritti, non abbiamo modo di sapere se si ritenessero "Celti". Per gli autori classici il termine "celtico" possedeva un significato geografico molto ampio. Ad ogni modo, tra le numerose popolazioni stanziate in gran parte dell'Europa non mediterranea doveva esistere una sufficiente unità nell'ambito della cultura materiale e forse anche in quello linguistico, poiché esse furono considerate dai commentatori classici un'entità omogenea identificabile con un unico nome. Benché le varie comunità celtiche fossero ben diversificate tra loro, condividevano verosimilmente numerosi fattori culturali e/o linguistici. Si noti che nei resoconti degli autori mediterranei sui Celti non compaiono riferimenti all'occupazione della Gran Bretagna e dell'Irlanda da parte di queste popolazioni, e che le fonti letterarie classiche sono relativamente scarse riguardo al periodo "libero", e cioé quello che precedette la conquista romana dei territori abitati dai Celti.
Oltre alle cronache dei classici, l'antico mondo celtico è a noi noto grazie a due altri metodi d'indagine, e cioè l'archeologia – lo studio della cultura materiale (ciò che di concreto e tangibile ci resta delle società del passato) delle popolazioni abitanti l'Europa "barbara" nella seconda metà del I millennio a.C. – e la linguistica. Nella ricerca delle origini degli antichi Celti è necessario fare affidamento sia sugli studi archeologici che su quelli linguistici.

Le prime testimonianze della lingua dei Celti provengono da iscrizioni, legende di monete e dai nomi di persona e di luogo riportati negli scritti classici. Tutte queste fonti risalgono agli ultimi secoli prima di Cristo e, nel loro insieme, dimostrano che alla fine del I millennio a.C., durante l'occupazione romana, le lingue celtiche erano parlate in Britannia, Gallia, Italia del nord, Spagna e nell'Europa centrale e orientale (Renfrew 1987, 211-50; Mallory 1989, 95-107). Per Galles ed Irlanda le testimonianze linguistiche sono più tarde. Il più antico e importante riferimento riguardante l'Irlanda si trova nella *Geografia* di Tolomeo, del II secolo d.C. Le iscrizioni celtiche irlandesi sono successive al IV secolo d.C. e sono eseguite in un tipo di scrittura lineare nota come ogham. La prima iscrizione in gallese si trova a Towyn, nel Merionetshire su un antico monumento cristiano noto come la pietra di san Cadfan, risalente al VII – IX secolo d.C. (Nash-Williams 1950, 26, n. 287), benché esempi di goidelico scritto in ogham compaiano su vari monumenti gallesi del V – VII secolo d.C. (Nash-Williams 1950, 2-4). L'irlandese scritto (diverso da quello delle iscrizioni) compare in glosse a manoscritti latini del VIII-IX secolo d.C., ma il primo manoscritto composto interamente in vernacolo irlandese non risale a prima del XII secolo. Il gallese scritto fa la sua prima apparizione in note e glosse a testi latini dell'VIII secolo (Roberts 1988, 61-87).

Da questo breve excursus sulle lingue celtiche risulta chiaro che, sebbene alcuni dati si riferiscano agli ultimi secoli prima dell'era cristiana, la maggior parte dei documenti è di epoca più tarda. Ma si è già visto che gli autori classici citano già i Celti verso il 500 a.C. Le testimonianze archeologiche sembrano confermare le fonti letterarie riferentesi a un gruppo ben definito di comunità culturalmente connesse, stanziate a nord delle Alpi nella seconda metà del I millennio a.C., il cosiddetto "periodo di La Tène" (vedasi voce relativa). Tuttavia la cultura materiale di gran parte dell'Europa non mediterranea indica che le origini dei Celti sono probabilmente precedenti il V secolo a.C.

Uno studio dei reperti archeologici continentali d'epoca preistorica suggerisce che i Celti storici (noti grazie agli scritti dei classici) affondano le proprie radici nelle culture dell'Europa non mediterranea della tarda Età del Bronzo. Di fatto i Celti sono i discendenti diretti degli antichi agricoltori del Neolitico (4000 a.C. circa) (Burgess 1974, 196-7; 1980, 277-8). Per l'archeologia essi non apparvero dal nulla in Europa, ma si formarono nel corso del tempo per stratificazione culturale. Nessuna cultura specifica si pone quindi come immediato progenitore dei Celti. L'unità etnica nacque per un processo graduale, già da tempo consolidatosi all'epoca delle prime allusioni classiche ai Celti.

La tarda Età del Bronzo della seconda metà del II millennio a.C. vide la comparsa nell'Europa centrale di una nuova cultura materiale che gli archeologi chiamano "cultura dei campi d'urne", per un particolare rito di sepoltura consistente nella cremazione dei defunti e nella collocazione dei loro resti in urne in cimiteri pianeggianti. Questa cultura era caratterizzata da una nuova tecnologia della lavorazione del bronzo in lamine sottili per la fabbricazione di giare, armature e scudi. Essa si diffuse in gran parte dei territori in seguito occupati dai Celti, tanto che è possibile considerare i popoli dei campi d'urne dei proto-Celti (Coles & Harding 1979, 367; Harding 1974, 86; Cunliffe 1979, 15). Inoltre alcuni loro motivi decorativi, come la ruota solare e la nave a forma d'uccello, ricorrono anche nell'iconografia della successiva "cultura di Hallstatt".

Entro l'VIII secolo a.C. nuovi elementi culturali, ben noti agli archeologi, fecero la loro comparsa nell'Europa centrale. A quest'epoca il cavallo fu adottato su larga scala come cavalcatura (e non più solo per la trazione) e la presenza di nuovi accessori in metallo per finimenti indica l'esistenza di guerrieri equestri, precursori dei cavalieri celtici, che si servivano di lunghe spade nei combattimenti a cavallo. Questa nuova "cultura di Hallstatt" deve il suo nome al sito in cui venne ritrovato un grande cimitero, nella Salzkammergut

Mappa del mondo celtico. Le aree punteggiate indicano la diffusione dei Celti all'epoca della loro massima espansione (IV – III secolo a.C.)

("strada del sale") della regione di Hallein in Austria. Nel 700 a.C. la lavorazione del ferro si era già diffusa nell'Europa non mediterranea, e in Britannia ed Irlanda divenne comune dal 600 a.C. circa (Champion et al. 1984, 270-3; Megaw 1970, 13). La "cultura di Hallstatt" si distingue per la sua ricchezza e per i legami commerciali con il mondo classico: caratteristiche sono le ricche tombe, come quelle di Vix in Borgogna o di Hochdorf in Germania (Megaw & Megaw 1989, 25-49), nelle quali il defunto veniva inumato su un carro a quattro ruote in una camera mortuaria in legno sotto ad un grande tumulo di terra. Questi riti di sepoltura testimoniano l'esistenza di una classe dominante di uomini e donne che importavano beni di lusso, soprattutto vasellame, dal mondo mediterraneo e, forse, vi esportavano il sale. A questo periodo risalgono i primi esempi di residenze principesche fortificate, come quella di Mont Lassois nei pressi della tomba di Vix, che documenta l'importazione di ceramica attica nel VI secolo a.C., o come quella di Heuneberg, vicino alla tomba di Höhmichele in Germania, i cui bastioni vennero edificati ser-

vendosi delle tecniche di costruzione in uso presso i Greci. Molti studiosi ritengono che i primi Celti fossero proprio le popolazioni di Hallstatt (Cunliffe 1979, 36; Mallory 1989, 95-107: Green 1991c).
All'inizio del V secolo a.C. i centri di potere si erano trasferiti ad occidente e a settentrione verso la Renania e la Marna, forse a causa di nuove direttrici nelle vie di traffico dovute alla crescente potenza etrusca e ai suoi rapporti commerciali diretti con il mondo celtico. Gli archeologi definiscono questa nuova cultura materiale "cultura di La Tène", in seguito al ritrovamento di oggetti di metallo presso La Tène, sulle rive del lago di Neuchâtel in Svizzera. Numerosi sono anche a quest'epoca i corredi da guerra, mentre nelle tombe il pesante carro a quattro ruote viene sostituito dal più leggero a due ruote. Il periodo di La Tène è caratterizzato da un'arte finemente lavorata, essenzialmente aristocratica, utilizzata soprattutto nella decorazione del metallo. Gli artisti celtici furono influenzati dalla precedente cultura di Hallstatt, riprendendo e adattando anche temi classici ed orientali (Megaw & Megaw 1986). Il loro stile privilegiava soprattutto il disegno astratto, integrandovi però motivi zoomorfi, vegetali e a testa umana, elaborati in intrecci e forme fluide che davano origine alla tipica stilizzazione celtica. Quest'arte aveva soprattutto un valore simbolico e, forse, religioso.
Il periodo di La Tène segnò il pieno fiorire della civiltà celtica, nella quale era possibile riconoscere le società guerriere, gaudenti e gerarchicamente ordinate descritte dagli autori classici e da molte delle prime fonti vernacolari (si veda in seguito).
Prima di scendere nei dettagli, è opportuno analizzare brevemente la storia successiva delle comunità celtiche "libere". Tra il V e il III secolo a.C. pressioni territoriali e mire espansionistiche causarono movimenti migratori dalle terre a nord delle Alpi che portarono i Celti verso sud in Val Padana, verso ovest in Gallia e in Iberia, verso est lungo il Danubio in Ungheria, Grecia e Turchia e, attraverso il mare del Nord, nello Yorkshire. Nel 400 a.C. erano in Italia e nel 390 o 387 saccheggiarono Roma. Nel 279 un gruppo entrò in Grecia dove spogliò il santuario di Delfi; nel 278 alcuni scissionisti si stabilirono in Asia Minore (Galazia). Il sud-est della Britannia intratteneva da tempo rapporti con i Galli del Continente, e qui la "celticizzazione" fu probabilmente il risultato di una serie continua di contatti commerciali, di baratti e, forse, di brevi viaggi al di là della Manica. Ma nel IV secolo a.C. Celti della regione della Marna si stabilirono nello Yorkshire orientale, introducendovi la caratteristica sepoltura rituale sul carro a due ruote (Stead 1979). Sicuramente nel IV secolo a.C. i Celti erano considerati dai loro vicini mediterranei una delle quattro grandi popolazioni "barbare" del mondo conosciuto (Duval 1977, 7-45; Cunliffe 1979; Green 1984a, 12-14). Ma alla fine del III secolo a.C. la loro fortuna mutò e nel 225 vennero pesantemente sconfitti dai Romani in Italia nella battaglia di Talamone. Nel 191 i Celti del Nord Italia furono sottomessi e i Romani si impadronirono della Gallia Cisalpina (il territorio sul lato italiano delle Alpi). I Galati dell'Asia Minore furono sopraffatti dai re di Pergamo. A partire dal II secolo a.C. i Celti subirono le incursioni dei Germani attraverso il Reno. Verso la fine del II secolo a.C. i Romani conquistarono la Gallia meridionale, fondandovi La Provincia (la moderna Provenza). A metà del I secolo a.C., poi, i Romani concentrarono la loro attenzione sulla Gallia centrale e settentrionale, definitivamente sottomessa da Giulio Cesare nel 50 a.C. Sotto gli imperatori Augusto e Tiberio venne assoggettato anche il resto dell'Europa celtica. Claudio diede inizio alla conquista della Britannia nel 43 d.C.; entro l'84 gli eserciti del governatore romano Agricola raggiunsero il nord della Scozia e ciò significò la fine della maggior parte del mondo celtico "libero". Solo l'Irlanda rimase di fatto estranea alla conquista romana. Tuttavia, in Britannia e Gallia la cultura celtica indigena non sparì del tutto, ma continuò a fiorire all'interno del nuovo ambiente romano-celtico.

La Vita Sociale tra i Celti

La letteratura e l'archeologia ci forniscono l'immagine di una società potente, guerriera ed elitaria. Dalla tarda Età del Bronzo la presenza in Europa di luoghi fortificati su colline (*hillforts*) testimonia scontri e tensioni tra le comunità. Le armi abbondano tra i reperti archeologici e gli autori classici parlano dei Celti come di formidabili avversari in guerra. In Britannia e in Gallia la costruzione ed il restauro delle fortezze continuò fino alla fine del I millennio a.C. A volte le fortificazioni, come quella di Bibracte in Gallia, avevano un'estensione maggiore rispetto alle future città e avevano spesso una popolazione permanente. La fortezza di Danebury nell'Hampshire presenta resti di una densa occupazione e di numerose case. Oltre alle zone fortificate, nell'ultimo periodo "libero" dei Celti sono numerosi gli ampi insediamenti urbani pianeggianti, come quello di Manching in Baviera. Questi centri documentano l'esistenza di una vita sociale più stabile e di una "urbanizzazione" influenzata forse dalle civiltà mediterranee. Le prime città celtiche non avevano solo abitazioni permanenti, ma anche un sistema commerciale fondato su un'economia a base monetaria.

I Celti possedevano un'organizzazione socio-politica molto stratificata, basata su una rigida gerarchia. Al vertice vi era il re, che col tempo fu sostituito dalle magistrature e da un potere oligarchico, ad emulazione del sistema di governo di Roma. Subito dopo veniva l'aristocrazia guerriera, i cavalieri, il fior fiore dell'esercito. Seguivano poi gli artigiani e la casta sacerdotale, che Cesare chiamava "druidi", e con loro i bardi, poeti e cantastorie. Il grosso della popolazione era costituito dai proprietari terrieri liberi: sotto di loro si trovavano i "senza terra", privi di diritti civili e virtualmente schiavi. La tribù, o *tuath*, era costituita da famiglie "allargate" imparentate tra loro. I gruppi erano legati da giuramenti di fedeltà, che determinavano ogni relazione sociale. Il clientelismo ed il vassallaggio, uniti alla pratica delle adozioni scambievoli tra famiglie nobili, rafforzavano i legami comunitari. Un aspetto fondamentale della società celtica fu quello di riuscire a mantenere economicamente anche i suoi membri non direttamente "produttivi", come i cavalieri, i sacerdoti e gli artigiani (Cunliffe 1983; Jackson 1964; Ross 1986).

L'uso del ferro permise ai Celti di disboscare aree molto vaste e di rendere coltivabili ampie distese di terreno. L'unità-base di ogni insediamento rurale era la singola fattoria o il piccolo gruppo di abitazioni. Le case erano generalmente a pianta circolare e potevano contenere una famiglia numerosa. Una tipica tenuta agricola di piccole dimensioni era composta da una o due case, fattorie, granai, depositi interrati e ampi magazzini. Per le costruzioni venivano utilizzate le materie prime locali: pietra nelle regioni montuose, legno, stoppie e vimini in pianura (Green 1991c; Reynolds 1979).

Gli scrittori classici ci informano sull'aspetto dei Celti (Ross 1986, 31-9). Alcuni descrivono i Galli come alti e biondi, con voci potenti e occhi penetranti (ad esempio, Diodoro Siculo V, 28, 31; Ammiano Marcellino XV, 12.1). Tacito (*Agricola* 11) distingue tra i diversi tipi presenti in Britannia: gli Scoti o Caledoni avevano capelli rossicci e membra grandi e agili; i Siluri del Galles meridionale erano, invece, di carnagione scura con capelli neri e ricciuti. Diodoro (V, 32) afferma che le donne galliche erano forti e massicce quasi quanto i loro mariti. Dione Cassio descrive Boudica, regina degli Iceni, come una donna grossa e spaventosa dai lucenti capelli rossi (LXII, 2, 1-4). Secondo le fonti vernacolari del Galles e dell'Irlanda l'ideale di bellezza consisteva nell'avere pelle chiara e (di solito) capelli biondi: i capelli della regina Medb erano color oro mentre Cú Chulainn e Naoise avevano riccioli neri. I Celti erano molto attenti al loro aspetto fisico: secondo osservatori dell'epoca gli uomini ritenevano vergognoso essere in sovrappeso. Essi erano anche noti per la loro pulizia e pignoleria. L'uomo di Lindow, ad esempio, rinvenuto in

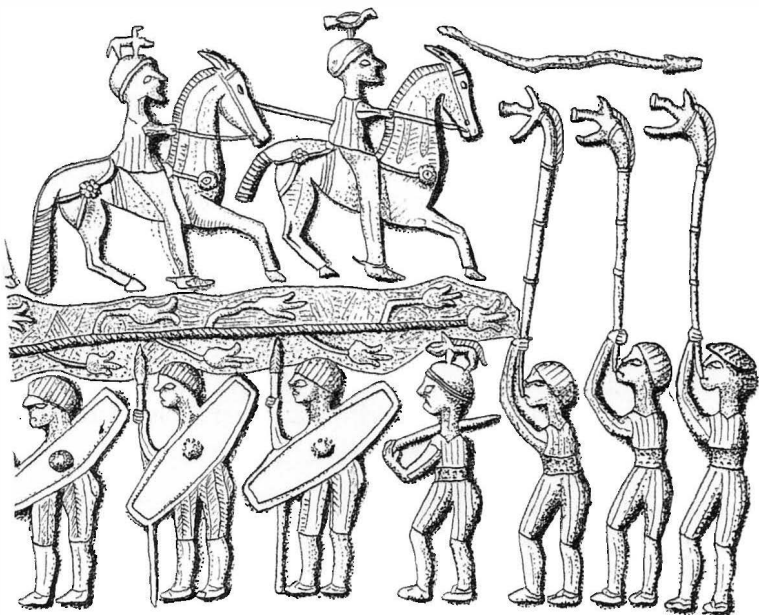
una palude, aveva baffi e unghie ben curati. Gli uomini indossavano abitualmente calzoni e pesanti mantelli, ma alcuni combattevano nudi; le donne portavano lunghe tuniche e mantelli. Gli indumenti avevano spesso colori vivaci o disegni a scacchi. Le testimonianze riguardanti l'aspetto e l'abbigliamento dei Celti non provengono solo dalle fonti letterarie ma anche dall'archeologia, specialmente dall'iconografia. Il loro amore per i gioielli, descritto da Strabone (IV, 4, 5), è confermato dalle scoperte archeologiche. Uomini e donne indossavano collane e collari d'oro, braccialetti e spille. Alcuni si dipingevano il corpo, come dimostrano recenti studi sull'uomo di Lindow.

La Natura delle Testimonianze

Le nostre conoscenze sulla società, la religione e la mitologia dei Celti provengono da tre diverse fonti: l'archeologia, i commenti dei contemporanei classici sui Celti pagani e la letteratura vernacolare irlandese e gallese dell'alto Medioevo. Tali testimonianze sono, in un certo senso, indirette: i Celti pagani non lasciarono documenti scritti e tocca dunque allo studioso vagliare e interpretare i dati, cronologicamente e culturalmente lontani dalla mentalità moderna.
Le suddette fonti, comunque, vanno trattate separatamente. I testi in vernacolo riguardano unicamente il Galles e l'Irlanda, gli scrittori classici si riferiscono soprattutto alla Gallia mentre gran parte dei reperti archeologici di carattere religioso risale al periodo di influenza romana nei territori celtici e ci danno quindi notizie sull'Europa centrale e la Britannia, non sull'Irlanda. Ma nonostante le differenze, le varie testimonianze hanno in comune il riferimento a tematiche religiose specifiche, come i rituali legati all'acqua, al taglio della testa umana, ai banchetti funebri e la tradizione di servire al guerriero più degno la migliore porzione di maiale. Il significato religioso del calderone e la sacralità del numero tre compaiono sia nelle fonti archeologiche sia in quelle vernacolari, e molti altri sono gli aspetti ricorrenti tra i vari gruppi di testimonianze.

L'Archeologia

I ritrovamenti archeologici sono una prova per così dire indiretta, dipendendo da una sopravvivenza casuale e dall'interpretazione secondo criteri moderni di una cultura molto lontana nel tempo. I dati risultano quindi necessariamente ambigui, causando equivoci e fraintendimenti. Ogni tentativo di spiegare tramite l'archeologia un processo mentale come il pensiero religioso porta a risultati meramente speculativi, che potranno costruire più che ricostruire i fatti.
L'archeologia si occupa dei resti materiali del passato religioso dei Celti: i santuari e gli spazi sacri, le tombe, le tracce di rituali (la volontaria distruzione dei doni, i depositi di materiale religioso e i sacrifici umani ed animali), l'epigrafia (le iscrizioni relative alle divinità e al culto), l'iconografia (simboli ed immagini di esseri divini), le insegne liturgiche e gli oggetti sacri (amuleti, offerte votive e maledizioni incise su tavolette).
I reperti archeologici più importanti, menzionati in questo Dizionario, risalgono al periodo compreso tra la prima comparsa di una cultura materiale propriamente celtica o proto-celtica (ca. VIII secolo a.C.) e la fine del paganesimo celtico, più o meno contemporanea al termine dell'occupazione romana delle terre abitate dai Celti (ca. 400 d.C.).
Prima dell'epoca romano-celtica, in cui le tradizioni romane ed indigene si fusero dando vita ad una nuova cultura ibrida, le prove di una credenza in forze soprannaturali devono essere desunte indirettamente. Solo all'epoca dell'influenza romana apparvero il va-

Scena tratta da una delle placche del Calderone di Gundestrup (si veda alle pagg. 153-155), che mostra alcuni soldati con calzoni ed elmi sormontati da emblemi di animali, lance, scudi in stile La Tène e trombe da guerra a forma di testa di cinghiale. Al di sopra dei fanti si trova l'albero sacro e di fronte ai cavalieri si nota la tipica immagine celtica del serpente con corna d'ariete.

sto assortimento di immagini sacre e l'uso di iscrizioni dedicatorie in cui compare il nome delle divinità. È quindi difficile interpretare il materiale archeologico relativo all'attività religiosa nel periodo "libero" preromano. I templi erano relativamente pochi; l'arte celtica si esprimeva più in simboli astratti che in forme antropomorfe. Vi sono tuttavia due zone in cui l'attività scultoria esisteva già da prima dell'arrivo dei Romani: la Provenza e l'Europa centrale. Qui, a Roquepertuse e Holzerlingen, ad esempio, gli dèi erano rappresentati in forma umana sin dal VI-V secolo a.C. In questa fase preromana in tutta l'Europa celtica venivano prodotte figure in bronzo di animali, in particolare di cinghiali, e il Calderone di Gundestrup è databile forse al II secolo a.C. Figure in legno risalenti a questo periodo ritrovate immerse nell'acqua, per quanto scarse, testimoniano una vasta produzione di materiale iconografico "deteriorabile", che non è sopravvissuto. In effetti, anche il poeta romano Lucano cita queste figure lignee (*Pharsalia* III, 412-17). È dunque nel periodo romano-celtico che compare l'ampia gamma di rappresentazioni divine, stimolata dalla tradizione classica di raffigurare antropomorficamente i propri dèi. Tuttavia l'abbondanza del materiale archeologico implica l'esistenza di un complesso sistema di credenze anteriore ad ogni influenza romana, poiché gran parte dell'iconografia celtica è estranea al culto mediterraneo delle immagini e deriva quindi dai culti indigeni. Paradossalmente, il mondo celtico necessitava dello stimolo della cultura romana per poter esprimere figurativamente i propri culti e le proprie credenze. Similmente l'epigrafia venne introdotta tra i Celti dai Romani, ma la grande varietà di nomi di divinità native citate nelle iscrizioni dedicatorie dovette originarsi in un sistema religioso risalente al periodo "libero".

Esistono testimonianze di rituali e luoghi di culto che rimontano ad epoca preromana: le attività cultuali si manifestavano in comportamenti senza apparenti funzioni pratiche, come la deposizione in acqua di preziosi oggetti metallici o il danneggiamento volontario delle offerte votive prima della deposizione. Vi sono anche prove di sacrifici umani,

esemplificati dall'uomo di Lindow e da anomale deposizioni di corpi umani durante l'Età del Ferro, come nelle fosse trovate a Danebury. Il taglio rituale della testa è documentato, ad esempio, negli spazi sacri di Roquepertuse ed Entremont in Provenza, dove i crani di giovani uomini erano posti in nicchie all'interno dei santuari. La maggior parte dei templi e degli edifici sacri appartiene al periodo romano-celtico, nel quale erano in auge stili architettonici particolari per questo tipo di monumenti. In epoca preromana un edificio religioso non era strutturalmente diverso da un'abitazione ed è individuabile solo se in seguito ricoperto da un tempio romano o per la presenza evidente di attività rituali. Frilford è un esempio del primo tipo: qui due templi romani furono edificati sopra a due preesistenti santuari dell'Età del Ferro. Nell'isola di Hayling un santuario di tarda epoca preromana testimonia antichi ed elaborati rituali che comprendevano la deposizione di equipaggiamenti da guerra e sacrifici di animali. Oltre ai santuari, altri spazi sacri erano le fosse, dove venivano deposti oggetti particolari, e i laghi, come quello di Llyn Cerrig Bach, il cui culto specifico è dimostrato dai numerosi oggetti preziosi gettati in acqua nella tarda Età del Ferro.

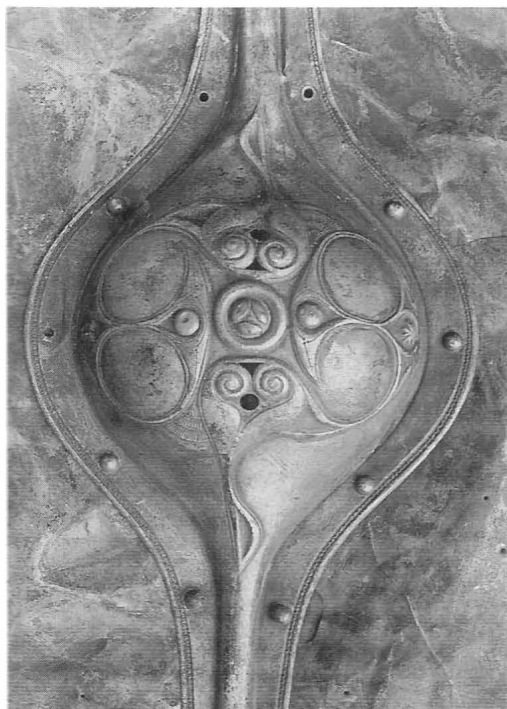
La Religione Celtica secondo i Classici

Molti autori classici descrissero i costumi e la religione dei Celti. Tali commenti hanno il vantaggio della contemporaneità ma non sono esenti da altri difetti. Innanzitutto, esprimono la percezione che la più "civilizzata" cultura mediterranea aveva riguardo a popoli stranieri dei quali poteva difficilmente comprendere le tradizioni e gli schemi mentali. In secondo luogo, questi scrittori selezionarono notevolmente quanto da loro tramandato. L'attività dei druidi fu esaltata da Giulio Cesare per motivi di propaganda politica, e i rituali strani o crudeli, come il sacrificio umano, furono messi in particolare risalto. Di contro pochissime informazioni venivano fornite sulle specifiche divinità e, anche quando ciò accadeva, i Romani tendevano ad equiparare e confondere gli dèi celtici con i propri. Il pensiero religioso dei Celti veniva interpretato in base ai parametri del mondo classico, e la loro attività rituale era vista, secondo la concezione romana, come un momento "contrattuale" di propiziazione delle divinità.
Gli scritti – ora perduti – del filosofo greco Posidonio, di scuola stoica, databili al I secolo a.C., furono la fonte principale di notizie sui Celti per molti osservatori greco-romani di epoca più tarda (Tierney 1959-60, 189-275). Gli autori più significativi al riguardo sono Giulio Cesare (metà del I secolo a.C.), specialmente per il Libro VI del *De Bello Gallico*; Strabone (ca. 40 a.C. – 25 d.C.); Diodoro Siculo (che scrisse tra il 60 ed il 30 a.C.); Dione Cassio (ca. 155 – 230 d.C.) e Lucano (I secolo d.C.). Nel complesso questi scrittori ci danno moltissime informazioni sui sacrifici umani, sulla fede nell'oltretomba e su altri aspetti dell'attività religiosa dei Celti, ma non ci offrono un quadro completo di un pantheon celtico o di un sistema di credenze strutturato. Un aspetto interessante di questo gruppo di testimonianze risiede nel nesso esistente tra loro e le altre fonti; l'enfasi posta sul potere divinatorio dei druidi, ad esempio, si riscontra sia negli autori greco-romani sia nella letteratura in vernacolo, e i culti associati all'acqua e al taglio della testa non sono documentati solo dai testi classici ma anche dai reperti archeologici e dai racconti mitologici irlandesi e gallesi.

La Letteratura dell'Irlanda e del Galles

L'Irlanda

La tradizione orale irlandese iniziò ad essere tramandata in forma scritta dal VI secolo d.C. Tuttavia, solo pochi frammenti manoscritti sono precedenti al 1100. La maggioranza dei

In alto: Scodella d'oro cesellata e decorata con punti a sbalzo e immagini di un cervo, della luna e del sole (VI secolo a.C., Altstetten, Zurigo, Svizzera).
In basso a sinistra: Particolare di uno scudo di bronzo con intarsi in vetro o in smalto rosso (II secolo a.C., fiume Witham, Lincolnshire).
In basso a destra: Pilastro di granito inciso con decorazioni in stile La Tène (tra il I secolo a.C. e il I secolo d.C., Turoe, County Galway, Irlanda).

manoscritti tuttora esistenti furono composti nel corso del XII secolo da monaci cristiani. Benché gran parte della cultura materiale descritta in queste fonti appartenga probabilmente ad un'epoca successiva al VII secolo d.C., nondimeno è indubbio il carattere pagano e precristiano della mitologia in esse presente.
Vi sono tre gruppi o cicli di racconti in prosa che contengono ripetuti riferimenti al soprannaturale (Mac Cana 1983, 14-16, 54, 94, 104). Il primo è il cosiddetto "Ciclo Mitologico", che include il *Libro delle Invasioni* (il *Leabhar Gabhála*) e la *Storia dei Luoghi* (il *Dinnshenchas*). Il *Libro delle Invasioni* fu redatto nel XII secolo ma le sue radici risalgono al VI – VII secolo, quando dotti monaci iniziarono a scrivere una "storia" del popolo irlandese. Il libro narra le varie invasioni mitiche dell'Irlanda precedenti il Diluvio fino all'arrivo dei Gaeli o Celti. Il testo riporta le gesta della stirpe divina, i Tuatha Dé Danann, che abitò l'isola prima di essere spinta a fondare un regno sotterraneo dai figli di Mil (i Milesiani o Gaeli). Anche il *Dinnshenchas* risale al XII secolo e contiene una raccolta di notizie topografiche e nomi di luoghi, spesso spiegati in termini mitologici. Il secondo ciclo è il "Ciclo di Fionn", composto nel XII secolo con storie fino ad allora poco note. Vi si raccontano le avventure dell'eroe Finn e dei suoi compagni umani e sovrumani. Le vicende sono profondamente immerse nel mondo naturale, ma comprendono anche molti riferimenti ad elementi soprannaturali. Il terzo è il "Ciclo dell'Ulster", nel quale spicca una raccolta di storie chiamate *La Razzia del Bestiame di Cooley* (*Táin Bó Cuailnge*). In essa si narra del grande conflitto tra l'Ulster ed il Connacht, di re Conchobar e della regina Medb, dell'eroe dell'Ulster, Cú Chulainn, del druido di Conchobar, Cathbadh, di Conall Cernach, di Ferghus, Deirdre, Naoise e di molti altri esseri soprannaturali. L'antica Irlanda era composta da cinque provincie, e in epoca precristiana esisteva una forte rivalità tra le due più settentrionali, l'Ulster ed il Connacht (Lehmann 1989, 1-10). Il ciclo che documenta gli scontri appartiene solo all'Ulster, non al Connacht. Una parte della più antica forma conosciuta del *Táin* è contenuta nel *Libro della Mucca Bruna* (*Leabhar na hUidre*), un testo mutilo e danneggiato di un vecchio manoscritto, redatto nel monastero di Clonmacnoise nel XII secolo. Ma le sue origini sono molto più arcaiche; il linguaggio di questa prima versione appartiene all'VIII secolo ma alcuni brani potrebbero essere anteriori (Kinsella 1969).
Molte sono le controversie sul valore delle antiche fonti irlandesi per l'interpretazione della mitologia celtica pagana. I racconti furono scritti da monaci in un milieu cristiano, e la stessa lingua usata spesso suggerisce una composizione non antecedente l'VIII secolo. Una parte del materiale, inoltre, descrive un'Irlanda medievale più che preistorica. Nondimeno vi sono prove certe che una parte dei testi contengano riferimenti ad una società precristiana. L'arcaismo si manifesta soprattutto nel "Ciclo dell'Ulster", che rivela una situazione politica chiaramente antecedente ai radicali cambiamenti avvenuti nel V secolo d.C. L'Ulster, infatti, vi appare come la provincia dominante benché nel V secolo la sua potenza fosse stata annientata dalla famiglia di re Niall (che morì circa nel 404 d.C.) (Jackson 1964). Vi sono poi altri fattori che rimandano ad un'epoca arcaica: sebbene i compilatori di queste storie fossero cristiani, Dio non vi appare e la percezione del soprannaturale ricorda piuttosto un mondo precristiano; è quindi possibile che l'ambiente delineato sia quello dell'Irlanda pagana dell'Età del Ferro. Di sicuro la società eroica rappresentata nel "Ciclo dell'Ulster" possiede grandi affinità con le società celtiche di cui trattano gli autori classici. È comunque chiaro che, qualunque sia la data di composizione dei vari cicli, in essi sono presenti moltissimi elementi non cristiani, giunti sino ai redattori grazie alla tradizione orale. È persino possibile collegare, sporadicamente, le divinità del "Ciclo Mitologico" con gli dei romano-celtici, ad esempio Nuadu con Nodens o Lugh con Lug.
Benché nella tradizione insulare vi siano dunque forti componenti di un paganesimo arcaico, il suo indiscutibile valore per lo studio del mondo celtico precristiano deve essere con-

siderato alla luce di alcuni fattori limitanti. Per quanto riguarda la religione, è necessario interrogarsi sulla natura degli esseri soprannaturali descritti e sul loro rapporto con le divinità celtiche pagane a noi note tramite gli autori classici e i contemporanei reperti archeologici. I cicli irlandesi narrano vicende collegate a divinità celtiche, ma le forme di culto e le credenze ad esse associate non vengono menzionate. Gli dèi che si incontrano, ad esempio nel "Ciclo Mitologico", sono, come già detto, solo raramente identificabili con quelli venerati in Gallia e in Britannia nei primi secoli dell'era cristiana. La ragione potrebbe ricercarsi nella "rivisitazione" secondo l'ottica cristiana della tradizione orale pagana. I compilatori, ignoranti o ostili verso la religiosità irlandese, potrebbero avere intenzionalmente ridefinito il mondo del soprannaturale per privarlo della sua forza. Così gli eroi sovrumani e gli dèi che popolano l'Ulster ed il Connacht dovrebbero la loro esistenza, almeno in parte, ad un deliberato annacquamento del paganesimo da parte dei compilatori cristiani. Un altro limite della letteratura vernacolare irlandese sta nel riferirsi unicamente all'Irlanda: essa è assai lontana, dal punto di vista spaziale, dal centro del mondo celtico pagano. Come la tradizione gallese, la mitologia irlandese appartiene alla periferia di un territorio vastissimo che, in epoca precristiana, arrivava ad est alla Cecoslovacchia e a sud fino all'Italia.

Il Galles

Sebbene l'antico Galles avesse senza dubbio una ricca tradizione mitologica, essa è scarsamente documentata e vi è poco nei testi scritti che abbia una chiara origine arcaica. L'antica mitologia è stata in gran parte rimodellata in un contesto diverso, così che spes-

Il Bardo, dipinto ad olio di Thomas Jones (1774), illustra una scena dell'omonimo poema romantico di Thomas Gray, scritto nel 1758. All'avvicinarsi dell'esercito di Edoardo I, il bardo gallese maledice i conquistatori inglesi prima di gettarsi dall'alto di un monte nell'impetuoso torrente sottostante.

so è difficilmente riconoscibile. Gli elementi di maggior interesse si trovano nei *Quattro Rami del Mabinogi* e nel *Racconto di Culhwch e Olwen*, oltre che in componimenti poetici come *Le Spoglie di Annwn*. Il *Mabinogi* contiene quattro storie separate ma collegate tra loro: la storia di Pwyll, Rhiannon e Pryderi, e del soggiorno di Pwyll ad Annwn; la storia di Branwen e Bendigeidfran, figli di Llŷr, e della battaglia tra la Britannia e l'Irlanda; la storia di Manawydan e del suo viaggio con Pryderi e Rhiannon in Inghilterra; la storia di Math, Signore di Gwynedd, che include il racconto di Gwydion, Arianrhod e Lleu Llaw Gyffes. Il *Racconto di Culhwch e Olwen* è un "racconto di ricerca", nel quale Culhwch deve compiere una serie di compiti impossibili, decisi dal padre di Olwen, il gigante Ysbaddaden, prima di poter sposare la sua amata.
La prima compilazione, con materiale vecchio di secoli, dei *Quattro Rami del Mabinogi* risale probabilmente all'XI secolo. Il testo è contenuto in due raccolte gallesi: il *Libro Bianco di Rhydderch*, scritto intorno al 1300, e il *Libro Rosso di Hergest*, databile al tardo XIV secolo (Mac Cana 1983, 14-16; Jones & Jones 1976, ix-xli). Il *Racconto di Culhwch e Olwen* è più antico e risale forse, nella sua forma originale, al X secolo. Gran parte dei temi del *Mabinogi* e del *Racconto di Culhwch e Olwen*, però, alludono forse a tradizioni di molti secoli prima della loro compilazione. I testi riportano le vicende di esseri soprannaturali evemerizzati, la cui divinità non manifesta è tradita dalla loro statura fisica e morale, e narrano di animali magici, metamorfosi, teste dai poteri divini, calderoni in grado di resuscitare i morti e di Annwn, l'aldilà pagano. Alcuni degli eroi e delle eroine della tradizione gallese possono essere collegati direttamente a note divinità celtiche: così Rhiannon potrebe essere Rigantona (la "Grande Regina") o Epona, Mabon è sicuramente Maponus e Modron è la Grande Dea-madre.
Indubbiamente, sebbene esistano stretti legami con la religione celtica, i racconti gallesi hanno subito una contaminazione maggiore rispetto al materiale irlandese. È possibile notare la fusione di temi narrativi internazionali con gli antichi racconti (Mac Cana 1983, 72) e vi è anche un nesso evidente tra il grande ciclo arturiano del Continente e la tradizione del Galles, in cui lo stesso Artù compare in veste di eroe sovrumano che sfida l'aldilà e cerca di conquistare il calderone della rinascita. All'interno della tradizione gallese gli elementi connessi all'antica religione dei Celti, a noi nota tramite l'archeologia o altre fonti, sono spesso individuabili, badando però di escludere tutte le aggiunte chiaramente estranee alla tradizione celtica pagana.

La Natura della Religione e della Mitologia dei Celti

Che cos'è la Mitologia?

Il termine "mitologia" indica un insieme complesso di idee e concezioni. Il mito è un racconto simbolico, quasi una parabola, attraverso il quale l'immaginazione umana esprime un concetto troppo profondo per poter essere comunicato con le semplici parole (Roberts 1982, 5-9). La mitologia è una tradizione sacra, che ci dice chi siamo e perché esistiamo; essa abbraccia l'insieme di racconti, divinità e teologie che formano lo sfondo religioso dei sistemi di credenze. La più importante tra le diverse funzioni dei miti consiste nel rispondere a domande di carattere esistenziale – relative, ad esempio, alla creazione del mondo, alla vita, alla morte, all'aldilà, al ciclo delle stagioni e all'accadere dei fenomeni naturali, come il moto apparente del sole o il tuono – le cui risposte non siano razionalizzabili nei termini dell'esperienza umana. Tali argomenti possono così essere spiegati tramite la costruzione di una mitologia; la personificazione delle forze naturali, alle quali viene attribuito un nome proprio, spesso costituisce il fondamento delle religioni politeistiche. In tal modo gli

dèi o le entità soprannaturali, e i sacerdoti che agiscono da intermediari tra loro e l'umanità, sono investiti di un enorme potere. L'altra funzione della mitologia, connessa alla prima, sta nella giustificazione delle tradizioni esistenti in una data società e delle pratiche rituali, più o meno comuni, come le festività ricorrenti o i sacrifici.

Mitologia e Religione

Le concezioni religiose dei Celti pagani vengono ricostruite dagli studiosi moderni per mezzo delle fonti scritte e di quelle archeologiche. Nella mitologia e nella religione celtiche rientra tutto ciò che riguarda la percezione del soprannaturale. Le varie testimonianze configurano una tradizione religiosa particolarmente ricca, complessa e diversificata, a conferma del commento di Cesare (VI, 16) che i Celti erano un popolo assai devoto. Tale complessità era dovuta in gran parte all'animismo sul quale si basava la religione celtica. Ogni elemento del mondo naturale era sacro e possedeva uno spirito proprio. Ogni albero, ogni sorgente, ogni fiume, montagna o roccia era abitato da una forza divina, e gli dèi erano ovunque.

Il carattere naturalistico della religiosità celtica pervadeva l'intero ambito delle credenze e del culto. Le divinità pan-tribali, come il Dio-sole o le Dee-madri, erano venerate in quanto dispensatrici, rispettivamente, di calore, luce e fertilità. Molti dèi erano semizoomorfi, come Cernunnos e altri dèi cornuti, o strettamente collegati agli animali, come Epona e Nehalennia. Al livello più basso, la natura "topografica" di alcuni spiriti si evidenziava laddove un dio aveva un nome che lo legava ad un particolare luogo sacro: così Nemausus era il nome sia della città di Nîmes sia del dio custode della sua fonte sacra, mentre la città di Glanum era sotto la protezione di Glanis, una divinità acquatica. Su più di 400 nomi di divinità celtiche note attraverso le iscrizioni, 300 ricorrono una volta sola. I luoghi di culto spesso non erano templi, ma *loci consecrati*, cioè siti naturali di carattere sacro.

Il compito primario dei druidi, probabilmente la principale casta sacerdotale, era quello di controllare le forze soprannaturali esistenti nel mondo naturale tramite riti magici e propiziatori. Ciò era ritenuto necessario per ottenere benefici in ogni circostanza, facendo sì che la divinità si schierasse a favore degli esseri umani e non contro di loro. Ogni attività religiosa dei Celti va vista in questo contesto. Nondimeno, la ricchezza della religione celtica è in parte anche dovuta alla sua adattabilità. La tradizione pagana dei culti all'aria aperta e della percezione aniconica del divino – che portò il re celtico Brenno a farsi beffe delle immagini antropomorfe degli dèi greci a Delfi (Diodoro Siculo XXII, 9, 4) – si modificò all'epoca dell'influenza romana. I culti di Roma vennero accettati ed assorbiti nel sistema religioso celtico, benché la percezione del divino da parte dei Celti rimanesse fondamentalmente immutata.

Esiste infine un ultimo aspetto del paganesimo celtico degno di nota, e cioè la sua transizione al cristianesimo. Il passaggio dal politeismo al monoteismo venne facilitato dal fatto che le caratteristiche specifiche delle divinità pagane confluirono senza difficoltà nelle personalità dei santi cristiani. La dea Brigit divenne santa Brigitta e mantenne praticamente invariato il suo culto; sant'Anna era forse, in origine, la dea irlandese Anu e la Vergine Maria assunse molte funzioni tipiche delle Dee-madri. Inoltre i riti pagani vennero spesso adattati ai rituali cristiani: i culti di guarigione e i pozzi sacri esemplificano una tale trasformazione. Vi era una stretta corrispondenza tra l'aldilà pagano dei Celti e la Terra Promessa dei cristiani: il racconto pagano del *Viaggio di Bran* trova il suo parallelo nel *Viaggio di San Brendano*. Così la religiosità del mondo celtico pagano non solo sopravvisse, pur con delle modifiche, all'occupazione romana, ma non fu nemmeno totalmente cancellato dal cristianesimo.

Abandinus Divinità britannica, il cui nome compare solo in un tempio a lui dedicato a Godmanchester, nel Cambridgeshire. Godmanchester era una città romana con un ostello per viaggiatori (*mansio*), sviluppatasi all'incrocio del fiume Ouse con Ermine Street. Ad ovest dell'ostello si trovava il luogo sacro ad Abandinus, dove in successione vennero edificati tre templi. Sul luogo sono state rinvenute foglie o piume votive ed una targa recante l'iscrizione "Al dio Abandinus, Vatiacus offrì questa targa a sue spese". Se la lettura della parola "Abandinus" è corretta, essa rimanda al nome celtico del fiume Abona o Afon. La presenza in uno dei santuari di un pozzo o una vasca, fa ritenere che Abandinus fosse una divinità acquatica. In alternativa, il nome potrebbe essere collegato a quello di "Maband" o "MABON" – il Giovane Divino (*vedasi anche* MAPONUS).

☐ *H.J.M. Green 1986, 29-55.*

Abnoba Divinità cacciatrice, associata alla dea romana DIANA. Era la signora della foresta e probabilmente possedeva anche attributi di fertilità o di maternità. Abnoba era venerata nella regione della Foresta Nera in epoca romano-celtica.

☐ *de Vries 1963, 98, 126.*

acqua L'acqua affascinava i Celti, che la percepivano come essenziale alla vita e alla fertilità, benché dotata di capacità sia distruttive che creative. I movimenti spontanei dell'acqua, osservati nei fiumi, nelle fonti e nel mare, favorirono probabilmente la nascita della credenza nei suoi poteri soprannaturali. Inoltre essa aveva la proprietà di riflettere la luce e di catturare apparentemente il sole sulla sua superficie. Per i Celti rappresentava forse un legame con l'aldilà; ciò valeva sicuramente per i pozzi e le sorgenti, che originavano dalle profondità della terra. Sin dalla media Età del Bronzo e nel periodo di dominazione celtica in Europa, armi, oggetti preziosi, calderoni, gioielli, monete, sacrifici umani e animali venivano gettati in acqua in segno di offerta e venerazione.
Alla fine del periodo preromano e in età romano-celtica numerose sorgenti naturali erano sedi di culti di guarigione; alcune erano calde e contenevano sostanze curative, ma più spesso erano solo fonti di acqua limpida e fresca (*vedasi* FONTE CURATIVA). I santuari sorti presso fonti dalle proprietà terapeutiche, come a BATH in Britannia e FONTES SEQUANAE in Gallia, furono meta di pellegrinaggio per centinaia di anni. Molte erano le divinità acquatiche venerate dai Celti, alcune solo localmente, come SEQUANA a *Fontes Sequanae*, altre un po' ovunque, come APOLLO GRANNUS. *Vedasi anche* FIUME; LAGO; NEHALENNIA; NETTUNO; PALUDE; POZZO; SERPENTE; STAGNO; WALBROOK.

☐ *Green 1986, 138-50; Coles & Harding 1979, 367-8; Fitzpatrick 1984, 180-2; Cunliffe 1975, 89-108.*

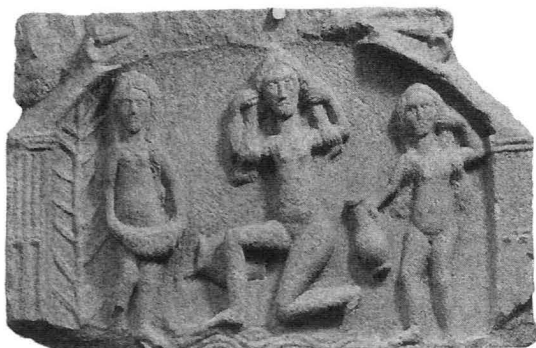
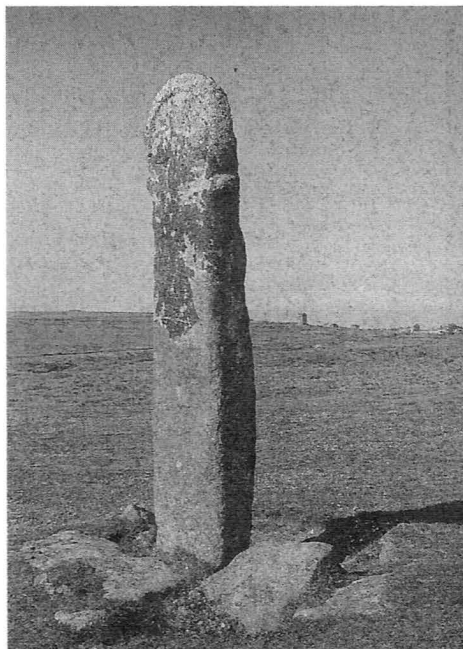
Aericura Dea celto-germanica, chiamata ora Aericura ora Herecura; di una controparte maschile, Aericurus, si ha testimonianza a Corbridge, nel Northumberland. Il nome può essere collegato a quello di Ecate, la dea greca degli Inferi. Aericura era venerata nel Baden Württemberg, presso Stoccarda: a Cannstatt, una pietra a lei dedicata ritrae una DEA-MADRE sul trono con un cesto di frutta in grembo, ed esistono altre immagini simili (benché senza nome) sempre a Cannstatt e a Rübgarten. Nella Germania meridionale e nei Balcani, Aericura è a volte rappresentata come parte di una coppia divina insieme a DISPATER (il cui nome deriva da quello di Dite, il dio romano dell'oltretomba), e con lui proteggeva probabilmente gli uomini nell'aldilà. A Salzbach presso Ettlingen la dea siede con un cesto di frutta, mentre il

suo compagno dipana il rotolo della vita, a significarne lo scorrere senza ritorno e l'inevitabile fine. A Varhély, in Dacia, il dio è in compagnia di un cane a tre teste, riflesso del simbolismo greco-romano di Cerbero, il mostruoso cane a tre teste, guardiano dell'oltretomba. Qui Aericura ha in mano una chiave, emblema del passaggio attraverso le porte del Beato Aldilà. Può sembrare strano che una dea dell'oltretomba sia raffigurata in veste di Deamadre, ma si ricordi che le Dee-madri erano strettamente connesse alla morte e alla rigenerazione, oltre che alla fertilità e all'abbondanza.

❏ *Green 1989, 41; Espérandieu* Germ., *nn. 347, 560, 562, 569, 634; Hatt 1945.*

Ailill È uno dei molti mariti della dea-regina MEDB del Connacht. Medb sceglie Ailill perché, come lei, è senza paura, è generoso e non è geloso delle sue attività sessuali. Paradossalmente, quando Medb scoprirà l'infedeltà di Ailill, spingerà CONALL CERNACH ad ucciderlo, durante la festa di Beltene.

Medb ed Ailill governano il Connacht dalla corte reale di Cruachain, ma è Medb la personalità dominante ed Ailill, in molte occasioni, solo una pedina tra le sue mani. La rivalità tra loro causerà la grande Razzia del Bestiame di Cooley, che sfocerà nella guerra tra il Connacht e l'Ulster. Una storia annessa al *Táin* narra che un giorno Medb e Ailill si vantarono dei propri rispettivi beni; erano pari in tutto tranne che nel fatto che Medb non aveva nulla di simile all'enorme toro dalle corna bianche di Ailill. Fu proprio per impossessarsi del grande toro bruno di Cuailnge che Medb provocò la guerra con la provincia rivale (*vedasi* TORO).

Ailill possiede tuttavia una certa personalità, e diversi racconti evidenziano il suo ruolo di mediatore: prima dell'ultima battaglia del *Táin* egli incontra re Conchobar dell'Ulster per trattare una tregua, e alla festa di Bricriu si pone come arbitro in occasione di una disputa tra gli eroi riguardo

Tre ninfe o dee dell'**acqua**, provenienti dal forte romano di High Rochester, Northumberland.

Pilastro presso Minions, Cornovaglia. Una pietra simile si trovava a Tara e si dice che emettesse grida al tocco dei re legittimi come **Ailill**.

a chi spetti la porzione di maiale destinata al campione.

☐ *O' Fáolain 1954; Kinsella 1969; Lehmann 1989, 1-10; Bhreathnach 1982, 243-60; O'Rahilly 1946, 176.*

Aix-les-Bains Varie testimonianze provano che questa importante stazione termale era il centro di culti curativi. In essa si veneravano le Dee-madri, localmente note come Comedovae (*vedasi* MATRES COMEDOVAE), il cui nome fa specifico riferimento alla salute. Presso la fonte vi era un tempio dedicato al dio acquatico Borvo, al quale venivano offerte figurine in bronzo di Ercole, invocato come potente protettore dalle malattie.

☐ *Dayet 1963, 167-78; de Vries 1963, 130; Thevenot 1968, 166.*

albero Foreste, boschetti e singoli alberi avevano per i Celti un particolare valore sacro. Tutti gli alberi, e a volte singole specie, evocavano la vita e la longevità con l'aggiunta, nel caso di piante decidue, del simbolismo legato alla morte e alla rinascita stagionale, con la crescita di nuove foglie in primavera. Gli alberi, con le loro radici che affondano nelle profondità della terra e i rami protesi quasi a toccare il cielo, erano inevitabilmente emblema del legame tra l'oltretomba ed il paradiso.
Gli autori classici parlano del BOSCO sacro, o "nemeton", una parola celtica. A DRUNEMETON in Galazia (Asia Minore) si trovava un sacro boschetto di querce (Strabone XII, 5, 1); Tacito descrive con grande precisione i macabri riti dei druidi nei sacri boschetti sull'Anglesey (*Annali* XIV, 30); Dione allude al boschetto della dea britannica ANDRASTE nell'East Anglia (LXII, 2). I nomi di alcune tribù galliche riflettono una speciale venerazione per gli alberi: gli Eburones erano "la tribù del tasso", i Lemovices "il popolo dell'olmo".
In antico irlandese l'albero sacro era chiamato "bile", da cui il toponimo BILIOMAGUS, che significava "la pianura dell'albero sacro". Per i Celti dell'Irlanda l'importanza di un albero dipendeva in parte dalla sua età. Nella tradizione letteraria erano sacri la quercia, il tasso, il frassino e il nocciolo, connesso con la sacra conoscenza dei druidi e dei *filidh*. Nei *Dinnshenchas* (*Storia dei Luoghi*), del XII secolo, gli alberi sono citati come fonte di sacra saggezza. In Irlanda l'albero era strettamente collegato alla REGALITÀ SACRALE. Ogni tribù o confederazione di tribù possedeva probabilmente il proprio albero sacro, posto nel luogo dove il re riceveva l'investitura, come simbolo di continuità, saggezza e sovranità.
La venerazione che i Celti nutrivano per gli alberi è confermata dall'archeologia; in Germania, nei due recinti sacri di Goldberg e Goloring, del VI secolo a.C., un grosso palo centrale, simboleggiando forse l'albero, era l'elemento fondamentale del culto (*vedasi* PILASTRO). Un analogo ritrovamento nel santuario ceco di Libeniče risale al III secolo a.C. A Bliesbrück (Mosella) in un centinaio di pozzi rituali del periodo di La Tène, riempiti di offerte votive, vennero piantati tronchi o interi alberi.
Anche nell'iconografia abbonda il simbolismo degli alberi: su una placca del Calderone di Gundestrup una scena mostra dei soldati in processione che trasportano un albero sacro. Le piante erano associate soprattutto ai culti naturali legati alla vegetazione e alla caccia. Il cervo, con le sue potenti corna, aveva delle affinità con gli alberi dai lunghi e ampi rami; il parallelismo era esaltato dal fatto che le corna crescono in primavera e cadono in autunno, proprio come le foglie. Agli alberi erano connessi culti di fertilità e rigenerazione, e per questo erano raffigurati sugli altari delle Dee-madri germaniche, spesso avvolti, come protezione, da un serpente (*vedasi* SERPENTE). Rappresenta forse l'Albero della Vita il salice scolpito sull'altare di TARVOSTRIGARANUS a Parigi e Treviri; qui un toro con attributi virili e tre gru, o aironi, sul dorso, è accanto ad un salice che sta per essere abbattuto da un boscaiolo. L'al-

bero viene "ucciso" per poi rivivere, in un'allegoria del ciclo stagionale di morte e rinascita. Gli uccelli sono forse l'anima dell'albero in volo, il toro la forza vitale. È possibile che Alberi della Vita siano anche quelli che compaiono sugli altari di Nehalennia.

Le dediche a FAGUS ("Faggio") o "Dio dei sei alberi" trovate su alcuni altari nei Pirenei francesi testimoniano l'importanza degli alberi. Nei santuari di alta montagna di questa regione le conifere erano simboli connessi al culto locale di Giove (*vedasi* CONIFERA). Il dio del cielo del mondo classico era associato alla QUERCIA; in ambiente romano-celtico enormi colonne furono erette al Giove celtico, ad imitazione degli alberi. Alcune, come la COLONNA DI GIOVE di Hausen, presso Stoccarda, recano foglie di quercia e ghiande intagliate. Nell'iconografia del dio del cielo celtico la colonna-albero sembra fosse emblema di un culto dualistico, per il quale le forze di cielo e oltretomba, giorno e notte, vita e morte erano interdipendenti e si sostenevano a vicenda. *Vedasi anche* GRÁINNE; PESCH; VERNOSTONUS; VISCHIO.

❑ *Watson 1981, 165-80; Maugard 1959, 427-33; Mac Cana 1983, 48-9; de Vries 1963, 195-9; Piggott 1968, 71; von Petrikovits 1987; Green 1989, 151-5; 103-6; Olmsted 1979; Hondius-Crone 1955.*

Albiorix *vedasi* MARTE ALBIORIX.

aldilà *vedasi* OLTRETOMBA; RINASCITA.

Alesia Durante la tarda Età del Ferro Alesia (l'attuale Alise-Ste-Reine), in Borgogna, era un centro urbano fortificato (*oppidum*). Fu l'ultimo vero baluardo del capo gallico Vercingetorige, che combatté la sua battaglia finale contro i Romani nel 52 a.C. Dopo la conquista, Alesia divenne una città romana: ritrovamenti archeologici indicano che fosse un centro fiorente di culti religiosi indigeni e romano-celtici.

Varie sculture raffigurano coppie divine un tempo oggetto di culto, come il dio gal-

L'**albero** della Vita celtico, le cui radici e i cui rami formano un simbolo continuo di eternità (disegno originale di Jen Delyth).

Placca in bronzo proveniente da **Alesia**, raffigurante la dea dei cavalli Epona su un carro.

lico con il martello e la sua consorte, e spesso la divinità maschile era rappresentata come guerriero protettore della fertilità e dell'abbondanza. Una coppia divina era quella di Ucuetis e Bergusia, i cui nomi compaiono su una dedica in un tempio e che erano forse divinità patrone di arti e mestieri. Ad Alesia si veneravano anche dèi legati al vino ed alla vite, oltre alla dea dei cavalli, Epona, e alle Dee-madri: la scultura di una matrona seduta con grandi frutti in grembo venne trovata in una stanza sotterranea che fungeva forse da santuario domestico. Un'altra pietra reca l'immagine delle tre Dee-madri, ognuna in compagnia di un bambino. Ad Alesia si adoravano numerose altre divinità. Varie immagini raffigurano un dio barbuto con due colombe o due cornacchie ai lati, e naturalmente non poteva mancare il dio del sole: una statua mostra il Giove romano-celtico con gli emblemi del globo e dell'aquila, e la ruota solare scolpita ai lati del trono. Un gran numero di modellini di ruote in bronzo fu rinvenuto insieme a più di 200 vasi in miniatura, disposti in gruppi di nove, e deposti come offerte in un santuario di legno di tarda epoca preromana. Culti di guarigione erano associati ad APOLLO MORITASGUS e DAMONA. *Vedasi anche* ALISANOS.

☐ *Espérandieu nn. 2347, 7114, 2348, 7518, 2356, 2375; Deyts 1976, n. 3; Pobé & Roubier 1961, n. 180; Le Gall 1963, 174; 1985, 68, figg. 39, 41-4, fig. 17; Green 1989, fig. 12.*

Alisanos È un esempio di animismo celtico, cioè della credenza che ogni elemento naturale possedesse uno spirito divino. Alisanos era un dio gallico della roccia, ma una divinità chiamata Alisonus era adorata in Borgogna, ed è identificabile forse con lo spirito eponimo di Alesia, essendo i due nomi filologicamente correlati.

☐ *Duval 1976, 60.*

Allonnes Alla periferia di un insediamento civile romano (*vicus*), presso il teatro e i bagni di Allonnes (Sarthe), si trovava un tempio romano-celtico con una *cella* circolare interna circondata da un portico o ambulacro quadrato. Il santuario era collocato in un recinto sacro (*temenos*) rettangolare e munito di loggioni, ed era apparentemente dedicato a MARTE MULLO, dio celtico della guarigione, soprattutto delle malattie agli occhi. Conteneva più di 300 offerte di monete celtiche e tre dediche a Mullo, delle quali almeno una risale al regno di Augusto. In un periodo più tardo statuette in pietra di pellegrini, recanti chiari segni di infermità agli occhi, furono dedicate al dio in questo tempio.

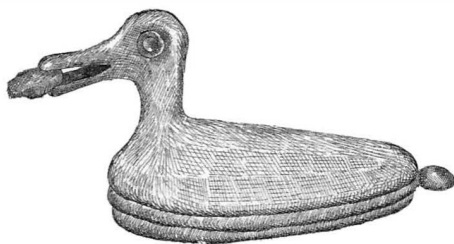
☐ *Thevenot 1968, 65-6; Horne & King 1980, 374-5.*

Amhairghin *vedasi* CONALL CERNACH; ÉRIU.

anatra In Europa la tradizione delle immagini di anatre come simboli religiosi data alla media Età del Bronzo (c. 1300 a.C.), quando iniziarono ad essere usate per decorare lamine di metallo. Durante la "cultura dei campi d'urne" apparivano spesso a fianco della ruota solare o come prua e poppa di una nave che trasportava il sole. Il simbolismo anatra-sole si ritrova ancora nel periodo di La Tène, ad esempio sui *torques* in bronzo scoperti nella regione della Marna. L'uccello rappresentava forse il legame tra cielo e acqua, essendo in grado sia di volare che di nuotare, ed è noto che i culti solari erano strettamente collegati all'acqua (*vedasi* SOLE/DIO DEL). Dalla fortezza di Milber Down (Devon) provengono tre figurine dell'Età del Ferro, una cornacchia, un cervo ed un'anatra, e quest'ultima mostra chiaramente la linea di galleggiamento lungo il corpo. Essa ha una pagnotta o un pezzo di cibo nel becco, simboleggiante forse fertilità o sacrificio. Anatre di bronzo vennero rinvenute anche ad Ashby-de-la-Launde (Lincolnshire) e a Rotherly Down (Wiltshire), dove una singolare statuetta raffigura un'anatra con una testa umana sul dorso. La più impor-

tante immagine di anatra dell'Europa celtica è la statuina in bronzo di SEQUANA, spirito della Senna, trovata nel santuario di *Fontes Sequanae* presso Digione. La dea è in piedi su una barca a forma di anatra con una pagnotta rituale nel becco. Si ritiene che la barca e l'anatra, fondendosi in un'unica immagine, ne aumentino il valore simbolico, e rappresentino un emblema della potenza del fiume alla sorgente.
❑ *Sprockhoff 1955, 257-81; Green 1989, 41, fig. 16; 1991a; Fox et al. 1948-52, 27ss.; Deyts 1985.*

Ancamna Dea gallica, nota solo tramite dediche epigrafiche. Era probabilmente una divinità locale dei Treveri, associata al culto del dio guaritore MARTE LENUS, col quale formava una COPPIA DIVINA. Insieme erano venerati a Treviri, mentre presso la fonte sacra di Möhn, a nord di Treviri, una dedica collega la dea a Marte SMERTRIUS. Da questo sacro luogo provengono figurine d'argilla di una Dea-madre, forse la stessa Ancamna. La dea, dunque, sembra aver avuto due diversi mariti, Lenus e Smertius, entrambi oggetto di culto nei territori dei Treveri.
❑ *Wightman 1970, 211-23; Green 1989, 61, 64; C.I.L. XIII, 4119.*

Andraste "Mentre facevano ciò (massacrare donne romane) nel boschetto dedicato ad Andate (Andraste) e in altri luoghi sacri, compivano sacrifici, banchettavano e abbandonavano ogni ritegno (Andraste era il nome che essi davano alla vittoria, per la quale nutrivano una profonda venerazione)" (Dione Cassio 62, 7, 1-3).
Gli autori mediterranei sostengono che Boudica, la regina degli Iceni che guidò la ribellione contro i Romani nel 60 d.C., adorava Andraste, la dea della vittoria. Dione Cassio afferma che Boudica liberò una LEPRE prima di dare inizio alla campagna militare, invocando l'aiuto di Andraste. Forse questa dea era affine ad Andarte, divinità venerata dai Voconti di Gallia. *Vedasi anche* SACRIFICIO UMANO.

Figurina in bronzo di un'**anatra** con una pagnotta sacra nel becco, proveniente dal forte di Milber Down, Devon (Età del Ferro).

Moneta degli Iceni, adoratori di **Andraste**, raffigurante un cinghiale con la criniera eretta (I secolo a.C.).

☐ *Allason-Jones 1989, 151; de Vries 1963, 122; Duval 1976, 59.*

animali (*vedasi anche* le singole specie nell'Indice dei Soggetti, parte 3) Gli animali selvatici e quelli domestici erano venerati per le loro qualità specifiche ed erano connessi a parecchie divinità. I Celti ritenevano che non esistesse un rigido confine tra dèi in forma umana e animali soprannaturali. La loro religione era radicata nel mondo naturale e quindi nella credenza che ogni aspetto della natura fosse dotato di uno spirito. Questo è evidente nell'idea tradizionale di METAMORFOSI, così importante nella mitologia vernacolare. Nell'iconografia vengono mostrati esseri antropomorfi, con corna, zoccoli e altri attributi animali.
Tra le bestie selvatiche, i cervi e i cinghiali ricoprivano un ruolo di preminenza. I cervi erano venerati per la loro agilità e virilità, i cinghiali per la loro combattività e ferocia, e per il loro coraggio, ed erano quindi simboli naturali di aggressività. Cervi e cinghiali erano inoltre emblemi della foresta e dei culti di caccia. Tra gli animali domestici, il toro era adorato per la potenza e l'aggressività, il cavallo come simbolo di velocità e prestigio e il cane in quanto collegato alla guarigione, per le proprietà curative della sua saliva, e all'aldilà, per l'abitudine a nutrirsi di carogne.
Ritrovamenti archeologici di materiale iconografico e di depositi di ossa spesso indicanti riti sacrificali confermano la sacralità degli animali. In epoca preromana i Celti decoravano le monete e gli oggetti di metallo con immagini di bestie e i Celti della Val Camonica rappresentavano sulle rocce della sacra valle gli animali oggetto di caccia e di venerazione. Nel periodo romano-celtico gli animali venivano effigiati sia da soli, in figurine di bronzo o di argilla, che al seguito di qualche divinità. Alcune, come Epona e Nehalennia, sono quasi sempre rappresentate in compagnia di particolari animali. Sia prima che dopo la conquista romana l'attività rituale includeva anche la sepoltura di animali, interi o a pezzi. A Danebury, nell'Hampshire, bestie furono sepolte in fosse secondo una complessa serie di pratiche rituali e in alcuni santuari preromani, come quello di Gournay-sur-Aronde sull'Oise e dell'isola di Hayling (Hampshire), si svolgevano riti assai simili.
☐ *Green 1986, 167-70; Brunaux 1986; Downey, King & Soffe 1980, 289-304; Anati 1965; Cunliffe 1983, 155-71.*

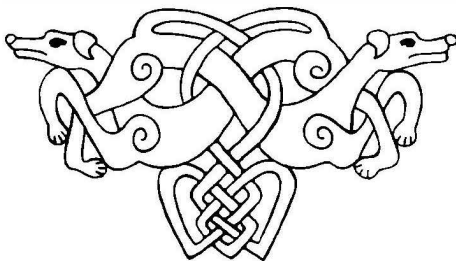
animismo *vedasi* FIUME, FONTE CURATIVA; TERRITORIO (DIVINITÀ LEGATE AL).

Annwn Il regno di Annwn compare nel *Primo Ramo del Mabinogi.* Era un regno ultraterreno e il suo re era ARAWN. Spesso nei miti celtici i mortali devono prestare servizio per aiutare i re dell'OLTRETOMBA nelle loro battaglie. La leggenda narra che PWYLL, principe del Dyfed, incontrò Arawn durante la caccia. Tra i due nacque una disputa sulla proprietà di un cervo, e per appianare ogni dissidio Pwyll accettò di aiutare Arawn nella sua lotta contro il rivale Hafgan, re di un altro regno sotterraneo. Così Pwyll prese il posto di Arawn, regnando su Annwn per un anno e affidando ad Arawn il governo del Dyfed. In tale circostanza Pwyll riuscì a resistere alla tentazione di dormire con la bellissima moglie di Arawn e alla fine, su istruzione del re, si scontrò con Hafgan e lo uccise con un solo colpo. Quindi Pwyll e Arawn si incontrarono nel luogo stabilito ed ognuno fece ritorno al proprio regno. La correttezza di Pwyll verso la moglie di Arawn rafforzò il rapporto tra i due che rimasero amici, scambiandosi spesso doni preziosi; Arawn, ad esempio, inviò a Pwyll i primi maiali mai visti nel Dyfed. Grazie al suo soggiorno ad Annwn, e per aver unificato i regni di Arawn e Hafgan, Pwyll venne chiamato "Signore di Annwn".
Annwn compare in parecchi racconti e poemi dell'antico Galles. In uno di essi un sortilegio obbligava la figlia di un re di Annwn a lavare i panni presso il "Guado

dei Latrati" fino a quando non avesse avuto un figlio da un cristiano. Fu liberata dall'incantesimo da Urien Rheged, che la sedusse e dal quale ebbe i gemelli Owein e Morfudd. Il poema numero 30 del *Libro di Taliesin, Le Spoglie di Annwn,* narra della disastrosa spedizione di Artù e dei suoi uomini nell'aldilà per rubare un magico calderone tempestato di diamanti, appartenente al re di Annwn. Questo pentolone era fatto bollire dall'alito di nove vergini e si rifiutava di cuocere cibo per un codardo. La sua conquista costò assai cara ad Artù: dell'equipaggio di 3 navi, sopravvissero solo 7 uomini.
I "cani di Annwn" (Cŵn Annwn) erano messaggeri di sventura, cani-fantasma che comparivano di notte e annunciavano la morte. Piccoli, maculati e di colore rosso-grigiastro, erano tenuti alla catena da una figura nera e cornuta. Il loro compito era quello di cercare cadaveri e anime umane da portare ad Annwn.
❏ *Jones & Jones 1976.*

Antenociticus Le testimonianze fornite dall'iconografia e dall'epigrafia su alcune divinità sono spesso scollegate tra loro, poiché le iscrizioni di solito non forniscono immagini del dio a cui si riferiscono e le raffigurazioni spesso non indicano il nome della divinità rappresentata. Ma Antenociticus fa eccezione: a Benwell, un forte sul Vallo d'Adriano, fu scoperto un santuario dedicato a questo dio locale insieme alla testa in pietra di una divinità maschile, probabilmente parte della statua cultuale. Tracce di una scanalatura sul collo indicano che nel solco doveva esservi un *torquis* di metallo, emblema celtico di successo e prestigio. La stilizzazione dei capelli suggerisce la presenza di corna. Il nome è difficile da interpretare: a Benwell poteva essere "Antenociticus" o "Anociticus". La testa venne trovata in un piccolo tempio absidato all'esterno dell'angolo sud-orientale del forte.
❏ *Green 1989, 99; Ross 1967a, 163, fig. 51; Toynbee 1962, 146, n. 41; 1964, 106; tav. XXVIIIa; R. I. B. 1327-9.*

Il dio con le corna di cervo, Cernunnos, e i suoi attributi **animali** (Calderone di Gundestrup, Danimarca).

Ciotola d'argento cesellato dell'Età del Bronzo, con immagini di simbolismo **animale,** rinvenuta nella tomba di un capo a Maikop, Russia meridionale.

Particolare del disegno di Rhiannon Evans di un gioiello d'argento chiamato "I cani di **Annwn**".

Anu È spesso confusa con DANU o Dana, la divina antenata dei Tuatha Dé Danann. Non si sa se Anu e Danu fossero due entità separate. Entrambe erano Dee-madri, collegate alla nascita e alla prosperità dell'Irlanda. Anu era identificata con la terra e associata in modo particolare al Munster. Il simbolismo legato alla fertilità è confermato dal nome di un sistema montuoso nella contea di Kerry chiamato Dá Chích Anann ("le mammelle di Anu"). Forse con il cristianesimo in Irlanda il culto di Anu confluì in quello di Sant'Anna.

☐ *Mac Cana 1983, 86, 132; Ross 1967a, 209; Sjoestedt 1949, 24s.*

Apollo (*vedasi anche* le varie denominazioni celtiche) L'Apollo greco-romano era il dio dell'ispirazione profetica (*vedasi* ORACOLO), della musica, della poesia, della guarigione e della caccia, oltre ad essere il dio del sole, Febo Apollo. Egli entrò nel pantheon celtico principalmente come dio del sole e della guarigione. A lui erano dedicati parecchi santuari in Gallia, specialmente in Borgogna, dove si praticavano culti curativi: i principali erano a Sainte-Sabine, Essarois e Alesia. Ad Apollo venivano anche attribuite altre denominazioni, come Belenus, Grannus, Moritasgus e Vindonnus. In molti santuari, al culto solare erano connessi culti di guarigione. Il nome "Belenus" significava "brillante" ma il dio, come Apollo Belenus, era adorato nel santuario curativo di Sainte-Sabine. A Essarois Apollo Vindonnus restituiva la vista a chi soffriva di malattie agli occhi. A volte il dio era accompagnato da una consorte indigena (*vedasi* COPPIA DIVINA): ad Alesia era venerato con DAMONA, ma più frequentemente lo si associava a SIRONA, come nell'importantissimo santuario di HOCHSCHEID vicino a Treviri.

Apollo Atepomarus Nella Gallia celtica Apollo era spesso associato ai cavalli: in alcuni dei suoi santuari (come a Sainte-Sabine in Borgogna) gli vennero dedicate figurine di cavalli. Questa associazione nacque forse perché Apollo era il dio del sole e presso i Celti i cavalli erano strettamente legati al culto solare (*vedasi* CAVALLO; SOLE/DIO DEL). A Mauvières (Indre) gli si attribuiva il soprannome celtico "Atepomarus". La radice "epo" rimanda al significato di "cavallo" e l'epiteto è a volte tradotto come "Grande Cavaliere" o "possessore di un grande cavallo".

☐ *C.I.L. XIII, 1318; Ross 1967a, 324; Green 1986, 172-3.*

Apollo Belenus "Belenus" significa "brillante, luminoso". Questo epiteto era attribuito all'Apollo celtico in alcune aree della Gallia, nell'Italia del nord e nel Norico (parte dell'odierna Austria). Apollo Belenus era sia guaritore che dio del sole, come il Febo classico, e in tale veste rappresentava forse gli aspetti benefici e curativi del calore solare.

Il culto di Belenus era molto noto, tanto da essere citato in parecchie fonti letterarie classiche. Ausonio, poeta di Bordeaux del IV secolo d.C., allude a santuari di Belenus in Aquitania e menziona un sacerdote del culto chiamato Phoebicius – che rimanda all'aspetto "luminoso" dell'Apollo celtico. Tertulliano fa riferimento al culto di Belenus nelle Alpi Noriche (*Apologeticus* 24, 7) ed Erodiano cita la devozione nei confronti di Belenus ad Aquileia, nell'Italia settentrionale (*Storia dell'Impero dalla morte di Marco,* 8, 3.6).

Il culto di Belenus è attestato dall'archeologia, grazie a dediche epigrafiche rinvenute a volte nei templi. Nel Nord Italia era adorato, ad esempio, a Venezia e a Rimini. In Gallia il dio era popolare in Provenza: alcune iscrizioni provengono dalla zona di Marsiglia, da Créasque e Calissanne (Bouches-du-Rhône). Un ritrovamento significativo fu quello di una gemma a Nîmes, dedicata con lettere greche a Belenus e recante l'immagine di un vecchio ornato da simboli a stella. Belenus era venerato a Clermont-Ferrand e aveva un tempio presso la sacra fonte curativa di Sainte-Sabine in Borgogna, dove i pellegrini amma-

lati ne invocavano l'aiuto e dove gli venivano presentate immagini in pietra di infanti in fasce, nella speranza di una guarigione. Tra le offerte votive vi sono anche figurine in argilla di cavalli, forse perché Belenus era dio del sole e nel mondo celtico questi animali erano associati ai culti solari.
Belenus godeva di grande prestigio e il suo culto forse esisteva da prima dell'epoca romana. Dediche a Belenus, prive del nome di Apollo, indicano l'autonomia della sua identità da quella del dio classico. È possibile che il suo culto fosse legato a BELTENE, la festa celtica del fuoco solare del 1° maggio, quando venivano accesi dei falò per dare il benvenuto all'estate e incoraggiare con un atto di magia il calore del sole a scaldare la terra.
☐ *Zwicker 1934-6, 105; C.I.L. V, 2144-6; XI, 353; XII, 402, 5693; XIII, 1461, 2386; Gourvest 1954, 257-62; Thevenot 1951, 129-41; 1952, 247; Aebischer 1934, 34-5.*

Apollo Cunomaglus Un tempio a Nettleton Shrub, nel Wiltshire, era dedicato ad Apollo Cunomaglus ("Signore dei Cani"). Il santuario esisteva già intorno al 69 d.C., ma solo in seguito divenne uno dei principali centri di culto: a metà del III secolo d.C., come segno della sua importanza, sorsero un grande santuario poligonale, con ampi locali adibiti ai riti e all'accoglienza, negozi e l'alloggio del sacerdote. Vi si veneravano Diana e Silvano, e forse ciò indica che lo stesso Cunomaglus fosse un dio della caccia. Ma è probabile che a Nettleton si praticassero riti di guarigione. Per i Celti Apollo era soprattutto un guaritore; inoltre la vicinanza del santuario all'acqua e ritrovamenti di pinzette e spilli potrebbero confermare tale ipotesi.
☐ *Wedlake 1982.*

Apollo Grannus Grannus era una divinità legata alle sorgenti curative, identificata con l'Apollo celtico. Dione Cassio lo cita (*Historiae* 77, 15, 5), notando che l'impe-

Testa in pietra, parte di una statua del dio britannico **Antenociticus**, proveniente dal tempio a lui dedicato a Benwell, sul vallo di Adriano (II – III secolo d.C.).

Moneta d'oro con cavaliere, forse **Apollo Atepomarus**, patrono dei cavalli e dei cavalieri (II secolo a.C., Germania).

ratore Caracalla non riuscì a trovare un rimedio al suo male né al tempio di Esculapio (il dio greco-romano della medicina) né a quello di Grannus o del dio egiziano Serapis.
Il nome Grannus deriva forse dall'antico nome di Grand, nei Vosgi, che ospitava un centro di culto; un altro si trovava ad Aquisgrana, l'antica Aquae Granni ("le acque di Grannus"). Il dio era associato alla vasta area di acque sorgive curative estesa dalla Britannia al nord-est della Gallia, arrivando sino al Danubio: nel III secolo d.C. a Brigetio, in Ungheria, un tempio fu dedicato ad Apollo Grannus e Sirona. Grannus era venerato perfino a Roma. Un curioso ritrovamento è il vaso rinvenuto a Vestmanlund, in Svezia, recante una dedica ad Apollo Grannus da parte di un addetto romano al tempio, chiamato Ammilius Constans, per l'adempimento di un voto. Il vaso arrivò in Svezia probabilmente a seguito di un saccheggio o di scambi commerciali.
Come Belenus, Grannus era collegato al sole: è chiamato Febo in un'iscrizione a Treviri, dove è raffigurato alla guida di un carro solare. Ma la pretesa di collegare filologicamente il nome al vocabolo irlandese indicante il sole *(grían)* è priva di fondamento.
Il culto di Grannus presentava probabilmente forme simili ai rituali di guarigione di altre religioni: i pellegrini visitavano il santuario, si purificavano nell'acqua sacra, facevano le loro offerte e pregavano. Poi entravano nell'*abaton*, o dormitorio, per il "sonno guaritore", durante il quale speravano di avere una visione del dio e di svegliarsi guariti. Questo rituale legato al sonno è rivelato da un'iscrizione nel tempio di Grand. *Vedasi anche* MOGONS.
☐ *Szabó 1971, 66; Thevenot 1968, 97ss; de Vries 1963, 82-3.*

Apollo Moritasgus Ad Alesia, in Borgogna, il dio guaritore Apollo aveva l'epiteto di "Moritasgus", con riferimento ad "enormi quantità di acqua marina". La sua divina consorte era DAMONA. Una dedica alla coppia allude ad un santuario presso la sorgente curativa, nelle cui acque si bagnavano gli ammalati. L'imponente edificio aveva bagni termali e un tempio poligonale, oltre a logge che servivano probabilmente per il "sonno risanatore" dal quale gli infermi speravano di ottenere la visione del dio e la guarigione. A Moritasgus si dedicavano numerose offerte votive, figurine di pellegrini e miniature delle parti del corpo ammalate, arti, organi interni, seni, genitali ed occhi. La presenza di strumenti chirurgici attesta l'attività medica dei sacerdoti.
☐ *Le Gall 1963, 147-58.*

Apollo Vindonnus L'Apollo celtico aveva un tempio ad ESSAROIS, presso Châtillon-sur-Seine, in Borgogna. Il santuario era legato a una sorgente curativa consacrata ad Apollo Vindonnus, il cui soprannome significa "luce chiara". Una parte del frontone del tempio è sopravvissuta e reca una dedica al dio e allo spirito della sorgente, sovrastata dalla testa di una divinità solare emananante raggi di luce. I pellegrini vi portavano numerose figure votive in legno di quercia o in pietra. Alcune raffiguravano delle mani che offrivano frutta o pane, altre le parti del corpo ammalate che necessitavano l'intervento del dio. Sembra che i devoti di Vindonnus soffrissero in particolare di disturbi agli occhi, come rappresentato su alcune lamine di bronzo. È naturale che la cura di malattie di questo tipo venisse affidata al dio della luce, che poteva restituire la chiarezza di visione suggerita dai suoi attributi e dal suo nome.
☐ *Thevenot 1968, 110-12.*

Apollo Virotutis Era una delle identità dell'Apollo gallico. L'epiteto significava probabilmente "Benefattore dell'umanità". Apollo Virotutis era oggetto di culto, ad esempio, a Fins d'Annecy (Haute-Savoie) e a Jublains (Maine-et-Loire).
☐ *de Vries 1963, 81; C.I.L. XIII, 2525, 3185.*

aquila Il principale simbolismo delle aquile fa riferimento all'associazione dell'uccello a Giove, il dio del cielo. Per l'imponenza e l'estensione alare, l'aspetto maestoso e la capacità di volare a grandi altezze queste creature erano il giusto emblema del re degli dei. Il dio del sole celtico, la cui identità si fuse, in buona misura, con il dio del cielo del mondo classico, adottò l'aquila tra i suoi attributi. Così, immagini romano-celtiche del dio del sole sono spesso accompagnate nell'Europa occidentale dalla ruota solare celtica e dall'aquila romana. Vi sono molti esempi di questa associazione, ad esempio ad Alesia in Borgogna, ad Alzey in Germania e a Willingham Fen nel Cambridgeshire. Alcuni attacchi in bronzo per secchi trovati a Thealby (Lincolnshire) e sul fiume Ribble (Lancashire) presentano curiose immagini di aquile che spuntano da teste di tori. Anche i tori erano associati al dio del cielo e queste figure accentuano quindi il simbolismo celeste, oppure rappresentano la metamorfosi da un animale all'altro.
L'aquila compare nell'antica mitologia gallese, nella storia di Math del *Quarto Ramo del Mabinogi,* in connessione ad una metamorfosi. Nel racconto, LLEU LLAW GYFFES, figlio di ARIANRHOD, sposa BLODEUWEDD, una donna non umana, creata con dei fiori da MATH, Signore di Gwynedd, e dal mago GWYDION. Lleu è colpito a morte dalla lancia di Gronw, l'amante di Blodeuwedd, ma si muta immediatamente in un'aquila e vola su una sacra quercia. La figura di Lleu possiede gli attributi di un dio solare. Il suo nome significa "Splendente dall'abile mano" e il suo legame con l'aquila e la QUERCIA (l'albero sacro a Giove) rimandano decisamente ad un simbolismo celeste.

❑ *Green 1984a, 189; Mac Cana 1983, 74-5; Ross 1967a, 277-8; Jones & Jones 1976.*

Arausio Spirito eponimo della città di Arausio, l'odierna Orange, nella Francia meridionale. La città è citata per la prima

Altare dedicato ad **Apollo Cunomaglus**, il "Signore dei Cani", nel tempio romano-celtico di Nettleton Shrub, Wiltshire.

Statuetta in bronzo di un'**aquila**, trovata nel tempio romano-celtico di Woodeaton, Oxfordshire.

volta dallo storico romano Livio; faceva parte del territorio della tribù celto-ligure dei Cavares, ma divenne colonia romana nel 35 a.C. Le iscrizioni attestano la presenza *in loco* di questa divinità, che diede il suo nome alla città.
☐ *Clébert 1970, 253; Rivet 1988, 272-5.*

Arawn Compare nel *Primo Ramo del Mabinogi*, ed è il Signore del Regno dei Morti. PWYLL, principe del Dyfed, incontra Arawn durante una battuta di caccia; mentre sta inseguendo un cervo, vede sbucare dal bosco una muta di strani cani, bianchi con le orecchie rosse, in procinto di uccidere il cervo. Pwyll li scaccia ed aizza la sua muta contro la preda, ma all'improvviso appare un cavaliere, offeso per l'insulto arrecatogli; i cani, infatti, sono suoi. Egli è Arawn, re di ANNWN, l'oltretomba, e spiega a Pwyll che per evitare l'inimicizia tra loro dovranno assumere uno le sembianze dell'altro e regnare sui rispettivi regni per un anno. Alla fine di questo periodo Pwyll dovrà combattere e uccidere il nemico di Arawn, Hafgan, re di un altro regno sotterraneo, e ritornare al luogo del loro primo incontro, a Glyn Cuch. Arawn avverte Pwyll che Hafgan dovrà essere ucciso con un solo colpo: se venisse colpito due volte diverrebbe più forte che mai. Pwyll porta a termine il suo compito con successo, unificando per Arawn tutti i regni d'oltretomba, e si incontra con lui come stabilito. Da allora i due instaurano una profonda amicizia, scambiandosi regolarmente dei doni.
☐ *Jones & Jones 1976.*

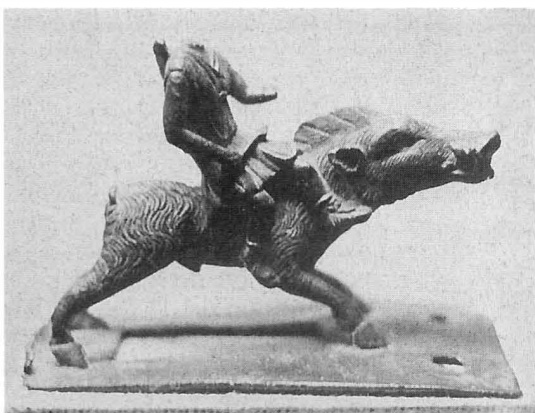
Arduinna Era la dea-cinghiale della foresta delle Ardenne, e il suo nome era correlato al toponimo indicante la regione. Una statuetta di bronzo proveniente dalla zona mostra la dea in groppa ad un CINGHIALE con un pugnale nella mano destra. Era probabilmente una dea-cacciatrice, simile alla dea romana DIANA, emblema dello spirito della foresta e protettrice dei suoi abitanti, cacciatori e prede. Arduinna è un esempio di ambiguità celtica, poiché era nume tutelare dei cacciatori e al tempo stesso dei cinghiali da loro cacciati.
Il concetto richiama le credenze di alcune tribù di nativi del Nord America, per i quali la caccia è accettabile solo se compiuta nel pieno rispetto degli animali e se questi accettano di essere uccisi; in tal modo non si rompe l'armonia del mondo naturale e l'animale può reincarnarsi e ritornare nella foresta, per essere nuovamente cacciato.
☐ *Boucher 1976, n. 292; Green 1989, 27.*

Arianrhod Nel *Quarto Ramo del Mabinogi*, Arianrhod è la figlia di Dôn e la sorella di GWYDION. La leggenda vuole che MATH, Signore di Gwynedd, abbia la strana abitudine di sedere con i piedi appoggiati sul grembo di una vergine. Arianrhod viene scelta per questo compito, e come prova della sua verginità deve camminare sulla bacchetta magica di Math. Appena fatto ciò, però, dà alla luce due bambini. Uno viene chiamato Dylan, all'altro la madre impone invece tre veti, tra cui quello che non avrà un nome fino al momento da lei prescelto. Tuttavia Arianrhod è spinta con l'inganno da Gwydion a chiamarlo LLEU LLAW GYFFES, e similmente viene raggirata con i sotterfugi la proibizione che egli non porti armi non scelte da lei. Poiché Lleu non avrebbe potuto neppure avere una moglie umana, Math e Gwydion creano per lui una moglie "incantata", fatta di fiori, di nome BLODEUWEDD.
☐ *Jones & Jones 1976; Mac Cana 1983.*

ariete Nell'iconografia classica, Mercurio era associato ad una capra o a un ariete, simboli di fertilità. Il Mercurio romano-celtico era connesso, in particolare, con l'ariete. A Bath, Mercurio e Rosmerta appaiono in compagnia di un ariete e le immagini di divinità a tre teste di Reims (*vedasi* TESTA TRIPLICE) erano associate agli attributi zoomorfi di Mercurio, l'ariete e il GALLO. Le figurine di ariete ritrovate in più parti della Britannia e della Gallia ap-

partengono forse al culto locale di Mercurio.
Il simbolismo dell'ariete poteva assumere diverse forme. Oltre all'associazione con Mercurio, di origine greco-romana, l'animale era collegato ai culti di guerra, forse a causa della sua aggressività sessuale; alcune divinità guerriere della Britannia del nord presentano corna d'ariete. Un buon esempio è la testa cornuta di Netherby, in Cumbria, mentre a Lower Slaughter (Gloucestershire) un altare reca una rozza immagine intagliata di un dio della GUERRA nudo con un ariete.
Un'altra immagine ricorrente è quella del SERPENTE CON CORNA D'ARIETE; in essa una mostruosa creatura ibrida associa il simbolismo della fertilità (ariete) con quello della rigenerazione (serpente). Un'interessante scultura di Blain presso Nantes esprime questo legame ariete-serpente in modo diverso, rappresentando una divinità cornuta accompagnata da un serpente e da un ariete.
Infine è bene ricordare che l'ariete compare di frequente come motivo decorativo nei manufatti del periodo di La Tène, con o senza funzione religiosa: ad esempio, una brocca ritrovata a Reinheim, in Germania, è ornata con teste umane sovrapposte a teste d'ariete.
☐ *Ross 1967a, 155, 342-4, tav. 63a; Espérandieu, n. 3015; Green 1986, 98; 1978, 65, 76; 1976, 184, 210, 217; 1989, 173-4, fig. 77.*

arma *vedasi* DANNO RITUALE; GOIBHNIU; GUERRA, DIO DELLA; MINIATURA, STRUMENTI E ARMI IN.

Arnemetia "Aquae Arnemetiae" ("le acque di Arnemetia") era il nome dell'insediamento sviluppatosi intorno alle sacre fonti di Buxton (Derbyshire), nel territorio dei Corieltauvi. Questa è l'unica testimonianza in nostro possesso sulla dea Arnemetia, nel cui nome è contenuta la parola celtica "nemeton", cioè "boschetto sacro". Arnemetia potrebbe quindi signifi-

La divina cacciatrice **Arduinna**, con il suo cinghiale e il coltello da caccia (Ardenne).

Montatura di corni per bere, con estremità a forma di testa d'**ariete** (V secolo a.C., Klein Aspergle, Germania).

care "colei che presiede al sacro boschetto". La dea proteggeva forse il santuario curativo di Buxton, proprio come la più nota dea britannica Sulis presiedeva alle sorgenti terapeutiche di Aquae Sulis a Bath (*vedasi* FONTE CURATIVA). Le fonti di Aquae Arnemetiae possedevano probabilmente per i Celti qualità speciali: esse sgorgano da punti ravvicinati del fondovalle e contengono due varietà di acque.
☐ *Richmond & Crawford 1949, 23.*

Arras (Cultura di) Il termine allude alla cultura materiale diffusasi nello Yorkshire orientale e nell'Humberside nel corso del IV secolo a.C. partendo probabilmente dalla zona della Marna, nell'est della Gallia. Essa si caratterizzò soprattutto per le particolari modalità di sepoltura, incluse quelle che facevano uso di carri o carretti. Uomini e donne di alto rango venivano a volte sepolti con ricchi corredi funebri e carri a due ruote interi o a pezzi (*vedasi* CARRO/CARRETTO, SEPOLTURA CON).
☐ *Stead 1979; Dent 1985, 85-92; Hodson & Rowlett 1973, 184-5.*

arte *vedasi* ARTI E ORGANI, OFFERTE VOTIVE; CALDERONE; CROCE; ENFASI; FABBRO, DIVINO; MASCHERA; MINIATURA, STRUMENTI E ARMI IN; MONETA; ROSETTA; S, MOTIVI A; SANTUARIO; SCHEMATISMO; SVASTICA; TORQUIS; TRIPLICITÀ.

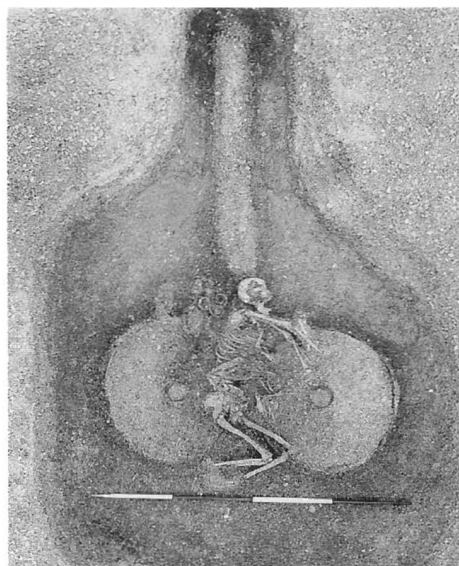
arti e organi, offerte votive Nei grandi santuari curativi della Gallia e della Britannia i pellegrini infermi che visitavano i luoghi sacri avevano l'usanza di offrire alle divinità della medicina figure in miniatura delle parti del corpo malate: si sperava che l'arto, l'organo o l'occhio ammalato venisse sostituito con uno sano. Si deve sottolineare che tale pratica non era limitata al mondo celtico; lo stesso avveniva nei grandi santuari curativi classici, come quelli di Asclepio ad Epidauro e di Era a Paestum. Ancora oggi, nei paesi cattolici, i pellegrini offrono a Dio e alla Vergine Maria riproduzioni della parte del corpo sofferente, nella speranza fiduciosa di una guarigione.
Offerte di miniature del corpo sono testimoniate presso numerosi santuari celtici: in Britannia un paio di seni d'avorio in miniatura fu offerto a SULIS a Bath, forse da una giovane madre; riproduzioni di arti furono rinvenute nei santuari di Muntham Court (Sussex), Springhead (Kent) e LYDNEY (Gloucestershire), dove il modellino di un braccio mostra segni di infermità. In Gallia modellini anatomici sono attestati in gran parte dei santuari curativi. A Glanum, in Provenza, un altare reca braccia e gambe scolpite a rilievo, e nei santuari di ESSAROIS e CHAMALIÈRES si offrivano miniature in legno e in pietra alle divinità. Il materiale più abbondante proviene da FONTES SEQUANAE, il santuario consacrato a Sequana, la dea delle sorgenti della Senna, dove modellini di occhi, seni, teste, arti e organi interni realizzati in legno di quercia venivano acquistati nella bottega collegata al tempio e gettati in acqua come dono alla dea. Alcune miniature portano i segni di disturbi specifici: le malattie agli occhi e i problemi respiratori rappresentavano due delle principali afflizioni dei pellegrini che si rivolgevano alla dea.
☐ *Deyts 1983; 1985; Green 1986, 150-66.*

Artio Fa parte del vasto gruppo di divinità celtiche la cui identità è strettamente intrecciata agli animali. Abitante della foresta, il suo legame con l'ORSO è provato dal nome, che significa appunto "orso". In un gruppo bonzeo proveniente da Muri, vicino a Berna, Artio è ritratta seduta accanto a un recipiente di frutta, in atto di offrire altra frutta al grande orso di fronte a lei, alle cui spalle vi è un albero; sull'iscrizione alla base del supporto bronzeo vi è una dedica "alla dea Artio". La frutta indica che Artio era una dea della fertilità o dell'abbondanza, ma potrebbe anche essere stata una dea cacciatrice e, paradossalmente, una protettrice degli orsi. Oltre al ritrovamento in Svizzera, Artio compare in alcune iscrizioni rinve-

nute in una remota valle presso Bollendorf vicino a Treviri.
☐ *Boucher 1976, fig. 291; Green 1989, fig. 10; Wightman 1970, 217.*

Artù Artù non è tanto una figura mitologica *sensu stricto*, quanto un personaggio storico, forse un condottiero vissuto in Britannia tra la fine dell'epoca romana e il primo medioevo. In tale contesto non rientrano, di conseguenza, i racconti medievali pseudo-storici di Goffredo di Monmouth o i romanzi cavallereschi del ciclo arturiano di Chrétien de Troyes. Non vi è tuttavia dubbio che Artù sia connesso ai miti celtici; egli vi compare come guerriero sovrumano, che caccia mostri e visita l'aldilà, e in ciò si avvicina molto agli eroi della mitologia pagana come Finn. Nel *Racconto di Culhwch e Olwen*, Artù aiuta Culhwch a cacciare il cinghiale incantato TWRCH TRWYTH (*vedasi* CULHWCH E OLWEN). Nell'antico componimento gallese *Le Spoglie di Annwn*, Artù visita l'oltretomba per cercare di conquistare il magico CALDERONE della rigenerazione. Il regno di AVALON delle leggende arturiane è un Beato Aldilà di guarigione e rinascita, non distinguibile da quello della tradizione celtica pagana.
☐ *Alcock 1971; Luttrell 1974; Cavendish 1978; Ashe 1990; Jones & Jones 1976, xxii-xxvi.*

Arvernus *vedasi* MERCURIO ARVERNUS.

ascia Il simbolismo ad essa collegato risale almeno all'Età del Bronzo. Nei campi d'urne le tombe contenevano modellini d'asce in bronzo o argilla (*vedasi* MINIATURA, STRUMENTI E ARMI IN), e nel mondo mediterraneo asce in miniatura erano offerte a Zeus nei templi di Dodona e Olimpia, forse già nel tardo II millennio a.C. Tra la fine dell'Età del Bronzo e l'inizio di quella del Ferro è documentata l'associazione tra il simbolismo dell'ascia e il culto solare. Asce del Nord Italia portavano scolpite RUOTE O SVASTICHE, e un ciondolo

Sepoltura con carro funebre di una principessa dell'Età del Ferro, rinvenuta a Wetwang Slack, Yorkshire orientale, nel 1984, e appartenente alla **Cultura di Arras**.

Presso i Celti un ammalato poteva offrire la riproduzione di un **arto** o di un **organo** come **offerta votiva** ad un dio-guaritore. Questa immagine di una ragazza cieca fu dedicata a Sequana, lo spirito curativo delle sorgenti della Senna.

a forma d'ascia ha come motivo decorativo un uccello acquatico e un disco, entrambi simboli solari di questo periodo. Anche ad Hallstatt nelle tombe si collocavano modellini di asce: uno reca l'immagine di un cavaliere alla sommità del manico, un altro un cavallo in miniatura posto lungo la lama. Il legame tra cavallo e culto solare è ben noto (*vedasi* CAVALLO). Nell'*oppidum* di Dürrnberg vicino a Salisburgo, un bambino fu sepolto nel IV secolo a.C. con un'ascia e una ruota-amuleto.

L'uso di fabbricare strumenti in scala ridotta come offerte votive era assai comune nel mondo romano-celtico. Queste miniature hanno forme diverse, ma le più comuni sono le asce. Venivano offerte nei templi e nelle tombe, e sono state rinvenute anche in ambiente domestico. Alcuni modellini di asce trovati in Svizzera portano incisi i nomi di alcuni dei – Giove, Minerva e le Dee-madri. Molti eseguiti in Britannia provengono da luoghi sacri, come Hockwold (Norfolk), Brigstock (Northamptonshire) e Woodeaton (Oxfordshire), dove tre esemplari recano forse simboli solari: uno ha sulla lama una CROCE incisa o una ruota senza cerchione, un altro una svastica e il terzo è decorato con un disegno a cerchi concentrici.

Le asce in miniatura possedevano vari significati simbolici: alcune erano sicuramente connesse al culto solare, altre potevano essere talismani portafortuna. La lama rappresentava probabilmente un efficace scudo simbolico contro il male e favoriva la protezione degli dèi. È interessante notare l'ubiquità di questi modellini: la rappresentazione in scala ridotta avveniva forse per ragioni economiche e di convenienza, ma la fabbricazione di miniature di oggetti di comune utilità era probabilmente anche un atto di consacrazione, simile al danno rituale. È certo che spesso realizzare una copia ridotta richiedeva un'attenzione scrupolosa: il modellino d'ascia britannico di Tiddington (Warwickshire) fu riprodotto con grande fedeltà, fondendo separatamente (senza, invero, che ciò fosse necessario) la lama e il manico, quasi a ricreare la realizzazione di una vera ascia di legno e ferro.

☐ *Déchelette 1910, 409ss; Green 1991a; Sandars 1957, 275; Kromer 1959, 138, tavv. 137, 222; Pauli 1975, 18, figg. 3, 5; Forrer 1948; Stähelin 1931, 486; Green 1984a, 66-8, 99-101; 1975, 54-70; 1986, 220-2.*

ascia doppia Anche l'ascia doppia veniva impiegata come offerta agli dèi. Naturalmente essa è meglio documentata come simbolo nella Creta minoica dell'inizio del II millennio a.C., ma ricoprì un ruolo importante anche in Europa in epoca più tarda. Molti Baal orientali, dèi del cielo e del temporale, erano associati all'ascia doppia, come il Dolicheno della Commagene in Siria e lo Zeus-Hadad dei Nabatei. È un simbolo enigmatico: per il legame con gli dèi della tempesta potrebbe rappresentare il fulmine; la presenza della doppia lama potrebbe indicare un collegamento tra la terra e il mondo ultraterreno; in alternativa poteva essere solo un emblema di autorità e prestigio. Alcuni studiosi ritengono che la somiglianza tra la farfalla e la doppia ascia sia un volontario richiamo al simbolismo della rinascita (per via della "resurrezione" della farfalla dopo la fase di "morte" nella crisalide).

Nell'Europa barbarica il significato votivo dell'ascia doppia si manifesta sin dalla tarda Età del Bronzo, come testimoniano i ciondoli rinvenuti a Fort Harrouard in Francia. L'ascia doppia venne introdotta nella panoplia romano-celtica di immagini: un esempio è il modellino (*vedasi* MINIATURA, STRUMENTI E ARMI IN) proveniente da un luogo sacro presso Treviri, in Germania, mentre una spilla di quella foggia fu ritrovata in Britannia a Richborough (Kent). Il simbolismo celeste è forse più evidente nell'amuleto d'oro di Balèsmes (Haute-Marne), a forma di ruota con le figure di una mezzaluna e di una doppia ascia saldate ad essa. Si crede che il tali-

smano simboleggi il sole, la luna e l'energia del temporale.
☐ *Glück 1965; Speidel 1978; Sandars 1957, 275; Green 1984a, n. A102, 66-8; Cook 1925, 543-59.*

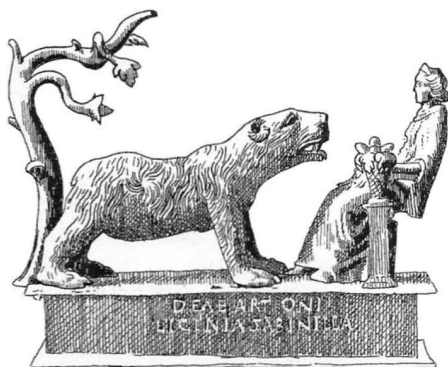
Assche-Kalkoven Da questo sito in Belgio proviene un deposito di figurine d'argilla a forma di CAVALLO, forse appartenute originariamente ad un tempio. Le statuette potrebbero essere associate a svariati culti, compresi quelli dell'Apollo e del Marte celtico, ma la presenza di amuleti lunari intorno al collo di alcune figure suggerisce il legame con un culto celeste, forse con quello del dio del cielo celtico o di un'ignota divinità lunare.
☐ *de Laet 1942, 41-54; Green 1986, 172.*

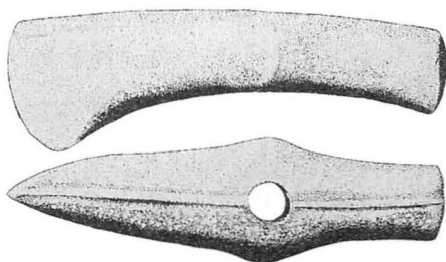
astrattismo *vedasi* SCHEMATISMO.

Atepomarus *vedasi* APOLLO ATEPOMARUS.

Aufaniae *vedasi* MATRONAE AUFANIAE.

Aulnay-aux-Planches Il sacro sito di Aulnay (Marna) fu edificato nel X secolo a.C., ma presenta notevoli somiglianze con i santuari europei d'epoca successiva, ad esempio con il recinto sacro di LIBENIČE (Cecolsovacchia) del III secolo a.C. Il santuario di Aulnay-aux-Planches era composto da un ampio recinto di circa 90 m x 15 m circondato da un fossato. Al suo interno vi erano quattro tombe, una delle quali di un bambino, forse sacrificato per benedire il santuario. Sul lato opposto all'entrata del recinto si trovava una FOSSA contenente il teschio di un bue, un tempo forse conficcato su un palo di legno impiantato nella fossa stessa.
☐ *Piggott 1965, 232; 1968, fig. 20; Schwarz 1962, 54-5.*

Avalon È il Beato Aldilà dei romanzi cavallereschi arturiani, la magica isola d'occidente, il paradiso dei meli. Ad Avalon fu forgiata la spada di Artù e fu qui che egli venne portato per guarire dalla sua morta-

Statuetta di **Artio** e del suo orso, proveniente da Muri, presso Berna (Svizzera).

Ascia di bronzo della prima Età del Ferro con figura di cavaliere (Hallstatt, Austria).

Asce dell'Età della Pietra (Jutland), usate a volte dai Celti dell'Età del Ferro come offerte votive.

le ferita. È possibile che la connessione tra Avalon e i meli risalga alle più antiche concezioni dell'oltretomba della mitologia irlandese pagana. Il dio del mare Manannán guidava l'uomo verso l'aldilà, rappresentato dall'isola di Emhain Abhlach ("Emhain dei Meli"), identificata a volte con l'isola di Arran, al largo delle coste scozzesi.
Secondo una tradizione medievale, Avalon si trovava in effetti a Glastonbury: nel 1191 alcuni monaci del luogo affermarono di avere scoperto la tomba di Artù e della sua regina nel cimitero dell'abbazia, con una croce di piombo ed un'iscrizione che li identificava, nominando Avalon. Di tale ritrovamento fa riferimento il contemporaneo Giraldo Cambrense; un altro racconto coevo di Ralph di Coggeshall allude alla sepoltura di Artù nell'isola di Avalon. È tuttavia possibile che la leggenda legata a Glastonbury sia frutto di una falsificazione da parte dei monaci dell'abbazia.
☐ *Alcock 1971, 74-80; Ashe 1968; Baswell & Sharpe 1988; Luttrell 1974, 218; Cavendish 1978.*

Aveta Era una dea venerata nel santuario del sacro recinto nella zona dell'Altbach, presso Treviri, capitale dei Treveri, sulla Mosella. I pellegrini erano soliti offrirle figurine di una Dea-madre, probabili rappresentazioni della stessa Aveta da parte dei devoti. In alcune di queste immagini la dea era raffigurata con cesti di frutta, in altre con cagnolini in grembo e in altre ancora con bambini in fasce, come se tali attributi, pur nella loro diversità, fossero considerati simboli virtualmente intercambiabili di fertilità e di prosperità. Il CANE riflette forse il ruolo terapeutico di Aveta e il suo legame con il simbolismo della rinascita e della rigenerazione. *Vedasi anche* DEA NUTRIX.
☐ *Wightman 1970, 217, tav. 21d.*

Aylesford Questo villaggio nel Kent era la sede di un cimitero crematorio della tarda Età del Ferro. In una tomba, una fossa circolare intagliata nel gesso, venne trovato un secchio fatto con doghe di legno e ricoperto da lamine di bronzo, un tempo utilizzato per le sepolture a cremazione. Sepolture dello stesso tipo si ritrovano anche a Swarling e a Marlborough (Wiltshire). La particolarità del ritrovamento di Aylesford risiede nelle due identiche teste di bronzo con elmetto e copricapo lobato poste una di fronte all'altra sul bordo di bronzo del secchio. Esse forniscono un buon esempio dell'immagine ricorrente della testa mozzata, comune nelle più antiche sculture dell'Europa centrale, come nel Pilastro di Pfalzfeld del V o IV secolo a.C.
☐ *Megaw 1970, n. 187; Megaw & Megaw 1989, 185-7.*

B

Baco Un'iscrizione rivela che questa divinità era venerata dai Galli stanziati nella regione di Châlon-sur-Saône. Il nome suggerisce che fosse uno dei tanti dèi della caccia legati al cinghiale, assai comuni nel mondo celtico (*vedasi* ARDUINNA; CINGHIALE; MERCURIO MOCCUS).
☐ *Duval 1976, 52.*

Badbh È una dea irlandese della guerra, il cui nome significa "rabbia", "furia" e "violenza". Compare nel Ciclo dell'Ulster come entità singola o triplice e possiede caratteristiche molto simili alle altre dee guerriere, per esempio NEMHAIN. La Badbh, come la MORRIGÁN, può apparire in forma di CORVO O CORNACCHIA, e viene allora chiamata "Badbh Catha" (*vedasi* METAMORFOSI). In Alta Savoia (Gallia), in epoca romano-celtica, la Badbh era probabilmente identificata con la dea-corvo Cathubodua.
Tutte le dee irlandesi della guerra avevano il potere di portare scompiglio tra i soldati, confondendoli con la loro presen-

za e le loro grida; esse facevano strage specialmente nell'esercito del Connacht. La Badbh è strettamente connessa all'eroe dell'Ulster CÚ CHULAINN, che aiuta ed incoraggia in più di un'occasione. Tre giorni dopo il ferimento mortale di Cú Chulainn, ella si posa sulla sua spalla in forma di cornacchia e il fatto che l'eroe non cerchi di scacciarla prova che è realmente morto.

La Badbh è una dea-cornacchia della battaglia, annunciatrice di sventura. La sua comparsa può predire la morte di qualcuno. Nel *Racconto dell'Ostello di Da Derga*, appare sotto forma di una brutta strega nera, simile a una cornacchia, messaggera di disgrazie (*vedasi* DA DERGA). La Badbh si presenta anche come "Lavandaia al Guado" che sciacqua le armi dei guerrieri prossimi alla morte.

☐ *Lehmann 1989, 1-10; Hennessy 1870-2, 32-55; Kinsella 1969; Mac Cana 1983, 86; Vallentin 1879-80, 19; Ross 1967a, 219, 244-5, 248; Stokes 1900, 156; O'Rahilly 1946, 126.*

Particolare del secchio ritrovato in una ricca tomba crematoria ad **Aylesford**, Kent (I secolo a.C.).

Ballachulish Nel sito archeologico di Ballachulish nell'Argyll (Scozia) è stata scoperta una delle pochissime immagini in legno del periodo celtico pagano sopravvissute in Gran Bretagna. Risale probabilmente al I secolo a.C. e fu rinvenuta in una torbiera in condizioni che lasciano supporre che originariamente si trovasse all'interno di una struttura di vimini, forse una sorta di tabernacolo. Reperti lignei simili si conservano solo in ambiente anaerobico, generalmente sott'acqua. La statuetta di Ballachulish è un raro esempio di figura femminile: è in legno di quercia, grossolanamente intagliata benché nuda, con i genitali ben evidenziati. Sembra avvalorare il giudizio del poeta romano Lucano (*Pharsalia* III, 412) che commenta immagini di divinità galliche rozzamente incise sui tronchi.

☐ *Green 1986, fig. 5; Megaw & Simpson 1979, 477; Piggott & Daniel 1951, n. 33.*

Immagine in legno di una dea, risalente al I secolo a.C., rinvenuta in una palude di **Ballachulish** (Argyll, Scozia).

Balor Era uno dei re dei FOMORI, giganti degli abissi marini che saccheggiavano l'Irlanda pretendendo tributi altissimi dai Tuatha Dé Danann. Era soprannominato "Balor dall'Occhio Malefico", poiché aveva un unico enorme occhio, il cui sguardo causava la morte istantanea di ogni nemico. Con la vecchiaia, però, la palpebra era divenuta così pesante che erano necessari quattro uomini per sollevarla con carrucole e funi. Balor non poteva essere ucciso da nessuna arma.
Viveva sull'isola di Tory e il suo unico timore riguardava un'antica profezia, secondo la quale sarebbe giunto alla rovina per mano del proprio nipote. Balor aveva una figlia, Eithne, che fece rinchiudere in una caverna su Tory insieme a dodici serve. Ma Kian, membro dei Tuatha Dé, provava un profondo rancore verso Balor, poiché la sua famiglia era stata derubata dai Fomori, e decise di vendicarsi; travestito da donna, si introdusse nella caverna di Eithne e la sedusse. La donna diede alla luce tre gemelli e, per paura della profezia, Balor li fece gettare in mare. Uno, tuttavia, venne salvato e allevato da un fabbro, che lo chiamò LUGH.
La temuta profezia alla fine si avverò: Lugh andò in aiuto di re NUADU e dei Tuatha Dé nella loro grande guerra contro i Fomori. Per un intervento magico, Lugh riuscì a uccidere Balor con un colpo di fionda nell'occhio che gli trapassò il cranio, facendo strage di molti seguaci del re dei Fomori.
A causa del grande occhio e della stretta parentela con Lugh, Balor viene spesso identificato con un dio solare, come il suo stesso nipote. Ma in realtà egli sembra personificare, con il suo "occhio malefico", le forze negative del male, la cui influenza può essere neutralizzata solo dalla forza positiva della luce, simboleggiata da Lugh.

☐ *Krappe 1927; O' Fáolain 1954; Carey 1984, 1-22; O'Cuív 1954, 64-6; O'Rahilly 1946, 308-16; Delaney 1989, 7-9.*

bambini, sepoltura di Del gran numero di ritrovamenti di tombe di bambini che morirono prima e dopo la conquista romana della Britannia, alcuni testimoniano l'esistenza di uno specifico rituale connesso alla loro sepoltura e, forse, anche alla loro morte. In alcuni casi la sepoltura può essere il risultato di SACRIFICI UMANI; in altri, invece, i piccoli morirono naturalmente ma i loro corpi divennero in seguito oggetti di attività rituale.
Vi è la prova che alcuni corpi furono inumati nelle fondamenta dei santuari come offerte propiziatorie: all'esterno dell'entrata di un santuario circolare dell'Età del Ferro, a Maiden Castle (Dorset), un bimbo venne sepolto, forse per consacrare l'edificio ed ingraziarsi gli dei sul cui territorio veniva eretto. Quattro bambini, uno dei quali era stato decapitato, sono venuti alla luce nelle fondamenta del tempio di Springhead, nel Kent. Altri curiosi ritrovamenti riguardano la sepoltura, in tarda epoca romano-celtica, ad Alcester (Warwickshire), di dieci bambini e di una ragazzina, la cui testa era stata tagliata e posta tra le gambe. In un santuario di Cambridge, cadaveri di bambini furono sotterrati con scarpe molto più grandi dei loro piedi, in previsione della loro crescita nell'oltretomba.

☐ *Lewis 1966; Green 1986, 131-2; 1976, 228; Anon. 1978, 57-60; Penn 1960, 113ss.*

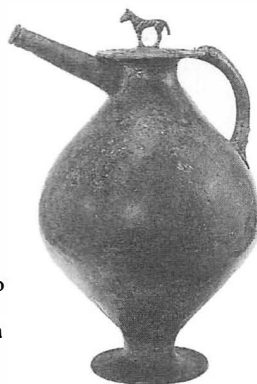
Banbha L'irlandese *Libro delle Invasioni* allude a Banbha come ad una delle tre dee eponime dell'Irlanda, insieme ad ÉRIU e a FÓDLA. Era una progenitrice divina, essendo la madre di Cesair, il capo della prima mitica invasione dell'Irlanda precedente il Diluvio. In un'invasione successiva, quella dei Figli di Mil (i Milesiani o Gaeli), Banbha è una delle tre dee che esigono ciascuna dai nuovi venuti la promessa di dare all'isola il proprio nome. Banbha era anche la moglie di Mac Cuill, un re dei Tuatha Dé Danann (i divini invasori scacciati dai Figli di Mil).

❑ *Mac Cana 1983, 54, 62; de Vries 1963, 135, 152; Ross 1967a, 204-5; Rolleston 1985, 132.*

banchetto Sia i ritrovamenti archeologici nell'Europa dell'Età del Ferro sia la tradizione vernacolare mettono in risalto il concetto del banchetto dell'OLTRETOMBA, dando prova della radicata credenza da parte dei Celti in una vita ultraterrena. Le ricche tombe preromane della Britannia sud-orientale mostrano una grande attenzione nei confronti del festino nell'aldilà. Queste tombe – ben esemplificate da quelle di WELWYN – contengono a volte anfore, un tempo piene di vino, e recipienti per bere, oltre ad alari utilizzati forse per la cottura allo spiedo e per sostenere la legna per il fuoco. A Winchester, in una tomba del I secolo d.C. si sono ritrovati i resti di un pasto costituito da carne di pollo e da un maialetto. Nello Yorkshire orientale la carne di maiale veniva a volte posta nelle tombe di personaggi di alto rango sepolti con carri a due ruote. Queste scorte di cibo e bevande per l'aldilà sono presenti nelle tombe un po' dovunque nel mondo celtico. Le sepolture della Marna confermano l'usanza; ossa d'oca trovate in sepolture cecoslovacche indicano probabilmente che questi animali venivano mangiati nel corso di banchetti rituali.

La mitologia irlandese fa spesso riferimento ai festini dell'oltretomba, durante i quali si pasteggiava con carne di maiale e si consumavano grandi quantità di bevande alcoliche. Ogni *bruidhen*, o ostello dell'oltretomba, era presieduto da un dio che si occupava di imbandire il banchetto. Inoltre possedeva il proprio inesauribile CALDERONE; gli animali, specialmente i maiali, venivano uccisi e rinascevano per poter essere nuovamente mangiati. Era in uno di questi ostelli che il dio-fabbro GOIBHNIU teneva il suo festino, il suo "Fledh Ghoibhnenn". Coloro che mangiavano e bevevano alla sua tavola non potevano né invecchiare né morire (una caratteristica dell'oltretomba celtico). *Vedasi anche* MAC DA THÓ.

La **sepoltura di bambini** aveva un suo ruolo in molti rituali. Questa immagine, proveniente da un santuario della Borgogna, rappresenta forse un bambino morto avvolto in fasce per la sepoltura.

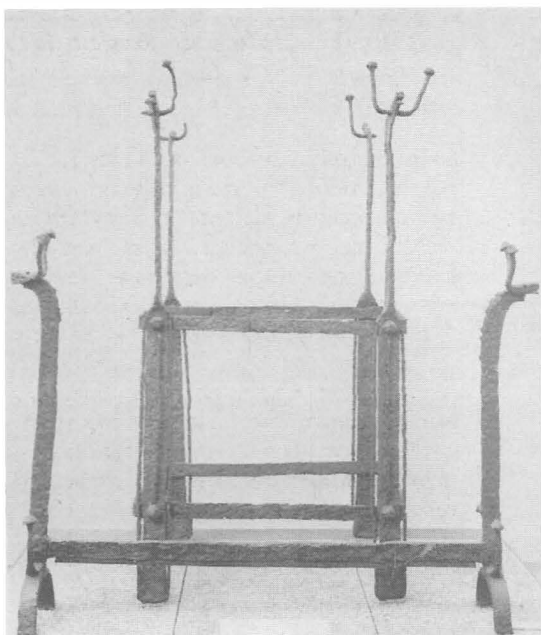
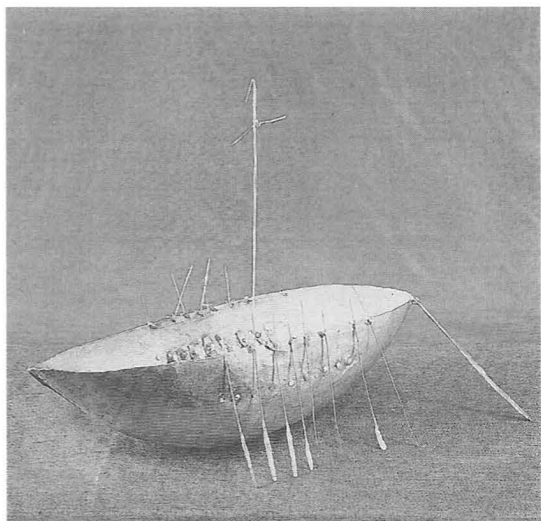
Caraffa in bronzo usata in un **banchetto** funerario, rinvenuta in una sepoltura con carro dell'Età del Ferro a La Gorge Meillet (Marna, Francia).

Brocca in bronzo dell'Età del Ferro, un tempo contenente vino per un **banchetto** rituale, proveniente da Waldalgesheim (Germania).

☐ *Mac Cana 1983, 34-5, 127; Megaw 1970, 17; Hodson & Rowlett 1973, 186; Green 1986, 129-30; Stead 1985b, 36-43; Dyer 1990, 157-9, tav. 58.*

barca I rituali acquatici dei Celti nell'Europa occidentale erano a volte associati in modo specifico alle barche. Sin dalla media Età del Bronzo gli abitanti del nord Europa compivano cerimonie religiose servendosi di barche e incidendo immagini di navi sui pendii granitici vicino al mare. A HJORTSPRING, in Danimarca, nel III secolo a.C. una barca riempita con un bottino di guerra che includeva più di 300 spade, lance e scudi e animali sacrificati fu fatta affondare in una palude come parte di un rituale connesso a divinità della guerra e dell'acqua. Una pratica simile, risalente al IV secolo d.C., è documentata a Nydam, nello Schleswig-Holstein.
Modellini di imbarcazioni erano offerti agli dèi in tutta l'Europa nord-occidentale: un centinaio di piccole navi in foglia d'oro venne deposto a Nors Thy nello Jutland e simili barchette d'oro provengono dall'*oppidum* dell'Età del Ferro di Dürrnberg in Austria. Una barca di legno in miniatura del medesimo periodo, contenente le figurine di cinque guerrieri con scudo, fu rinvenuta nell'estuario dell'Humber a Roos Carr. A Broighter nella contea di Derry, nell'Irlanda del Nord, vennero ritrovati gioielli d'oro, una scodella e un modellino in oro di una nave munita di albero e remi, databili al I secolo a.C., che testimoniano, forse, come questo tipo di rituale fosse comune al confine occidentale del mondo celtico. Questi reperti richiamano l'antica scodella di scisto di Kimmeridge rinvenuta a Caergwrle, nel Galles del nord, contenente una barca in miniatura decorata con intarsi di stagno e foglia d'oro riproducenti gli scudi, i remi, le onde e le coste che formavano l'ossatura della barca. La scodella risale all'incirca al 1000 a.C.
L'iconografia religiosa romano-celtica comprende numerose immagini di imbarcazioni. Le Dee-madri di Nuits-Saint-Georges e di Alesia in Borgogna sono connesse al simbolismo della barca, che si ritiene possa rappresentare il viaggio dell'anima verso il mondo ultraterreno. Anche altre dee celtiche sono legate alle immagini della barca. NEHALENNIA, la dea marina che proteggeva i mercanti che attraversavano il Mare del Nord dai Paesi Bassi, è spesso ritratta con barche e timoni. Sequana, dea delle sorgenti della Senna nei pressi di Digione, è raffigurata in piedi su una nave dalla prua a forma di anatra. *Vedasi anche* MANANNÁN.
☐ *Cunliffe 1975, 89-92; Megaw 1970 n.284; Mac Cana 1983, 93; Gelling & Davidson 1969; Green 1986, 145-8; 1989, 11.*

bardo Autori classici come Strabone (IV, 4, 4) alludono all'esistenza tra i Celti di tre categorie di individui colti, che si distinguevano per cultura e sapienza: i druidi, i bardi e i "Vates". Tra questi, i bardi erano più specificatamente legati al canto e alla poesia encomiastica. Diodoro Siculo (V, 31, 2) afferma che i bardi erano poeti lirici. Questa triplice suddivisione è convalidata dalla tradizione letteraria irlandese, che parla di "Druïdh", "Filidh" e "Baird" (i bardi). Anche i bardi d'Irlanda erano poeti elogiativi, ma il loro ruolo fu gradualmente assorbito da quello dei *filidh* (*vedasi* FILI). I cantori e altri musicisti, compresi i bardi, ricoprivano un ruolo importante nelle cerimonie connesse ai banchetti dell'oltretomba. Nel Ciclo di Fionn, il giovane eroe Finn ottiene la saggezza mangiando un SALMONE soprannaturale catturato dal bardo Finnegas.
☐ *Mac Cana 1983, 12-13; O' Fáolain 1954; Ross 1986, 82-4.*

barile Alcune rappresentazioni del dio col MARTELLO rinvenute nelle grandi regioni vinicole della Borgogna e della bassa valle del Rodano, sono caratterizzate dalla presenza, accanto al dio, di un barile di vino. Di fatto le immagini connesse al culto di

questa divinità abbondano spesso di simboli legati al vino, come anfore, vasi, calici e attrezzi da viticoltore. È interessante notare che nell'iconografia barile e martello a volte si toccano e, in alcune occasioni, si fondono in un motivo decorativo composito.
Il barile è presente in due tipi di raffigurazioni: dove il dio è solo e dove è in compagnia della divina consorte. In Borgogna l'iconografia è la più suggestiva e qui il martello e il barile sono spesso associati. A Monceau il dio compare con un cane, una coppa di vino, un martello e un barile, sul quale poggia l'estremità del manico del martello. Su una pietra a Cussy-le-Châtel il dio è rappresentato come un vecchio alticcio con un robusto martello dal manico corto, e con un piede appoggiato su un barilotto. Nella zona di Toul, non lontano da Metz, un'immagine ora perduta ritraeva un dio con il martello, un cane, un vaso e un barile di vino. Dove il dio è raffigurato con una consorte, il barile è spesso posto tra le due divinità, come ad Alesia. Sempre ad Alesia una pietra mostra una coppia divina con tre barili di vino, due in braccio al dio e il terzo accanto alla gamba della dea.
Nella bassa valle del Rodano le immagini sono decisamente singolari, poiché martello e barile si fondono in un unico motivo decorativo. Una statuetta di bronzo proveniente da Vienne (Isère) ritrae un dio con una pelle di lupo sulle spalle e un oggetto formato da un lungo manico terminante con una testa a forma di barile e cinque bariletti più piccoli posti a raggiera su dei manici intorno al più grande.
Si suppone che il barile sia presente accanto al dio col martello come simbolo del vino e della vendemmia nelle regioni vinicole della Borgogna e della bassa valle del Rodano. La connessione tra i due elementi è enigmatica, ma si ipotizza che il martello indichi protezione e rigenerazione (*vedasi* MARTELLO, DIO COL) ed è anche possibile che il vino nel barile, accanto alla più ovvia immagine di benessere, simboleggi la

Alari in ferro, utilizzati per un **banchetto** funerario, trovati in una tomba a cremazione del tardo I secolo a.C. a Welwyn, Hertfordshire.

Modellino di una **barca** in oro, risalente al I secolo a.C. (Broighter, County Derry, Irlanda del Nord).

rinascita. Il vino rosso può essere un'allegoria del sangue e, forse, della resurrezione, che può trovare riferimento nella sua capacità di estraniare la mente dalla realtà.

☐ *Green 1989, 42, 51-2, 70, 82-4; Espérandieu, 4568, 4708; Thevenot 1968, 133-42; Kent Hill 1953, 205-24; Boucher 1976, n. 301.*

Bath Le sorgenti calde presso il fiume Avon a Bath, nell'Inghilterra occidentale, sgorgano dal terreno al ritmo di più di un milione di litri al giorno. Il luogo era sacro già da prima dell'arrivo dei Romani e vi furono rinvenute monete celtiche. La dea venerata a Bath era SULIS, equiparata in epoca romano-celtica a Minerva. Era una divina guaritrice, ma il suo nome celtico è filologicamente collegato al sole.

I Romani costruirono un imponente santuario a Sulis Minerva e trasformarono la fonte in una grande piscina ornamentale (*vedasi* STAGNO), edificandovi intorno un'enorme struttura. Connesso alle sorgenti vi era un grande tempio in stile classico e un ampio complesso termale. Il tempio venne forse eretto all'epoca di Nerone o dei primi Flavi (tra il 65 e il 75 d.C.). Il centro di interesse del santuario erano le sorgenti e la cisterna, dove vennero gettate numerose offerte, incluse tavolette con incise delle MALEDIZIONI, o *defixiones*, e più di 16 000 monete. Queste forniscono interessanti informazioni sulle pratiche del culto: le monete erano volutamente selezionate e molte venivano tagliate e subivano una "uccisione" rituale che le consacrava e le rendeva inutilizzabili nella vita quotidiana.

Il grande altare del tempio recava immagini scolpite di dèi romani, come Bacco, Ercole e Giove. Sul timpano era effigiata una testa maschile di Medusa con barba e serpenti per capelli. Il simbolismo presente qui è adatto al santuario di una dea delle sorgenti con un nome che evoca il sole. Della statua di Sulis in guisa di Minerva è rimasta una testa in bronzo più grande del naturale, staccata in epoca antica dal resto del corpo.

Il grande tempio di Bath presenta uno stile architettonico più regolare rispetto al resto della Britannia. Era un tempio ricco, e probabilmente anticamente possedeva un teatro dove aveva luogo il cerimoniale; era frequentato da devoti dei più svariati paesi: Romani, nativi romanizzati, Celti della Gallia e liberti greci. L'importanza del culto è anche testimoniata dalla presenza di funzionari religiosi: *in loco* è stata rinvenuta la tomba di un sacerdote ed esisteva una scuola di *haruspices* (e cioé di "coloro che guardavano le viscere") che predicevano il futuro esaminando le interiora delle vittime sacrificali.

A Bath furono edificati numerosi altari a Sulis o Sulis Minerva, benché qui sia attestata la presenza di molti altri dèi: Marte Loucetius e NEMETONA; Mercurio e Rosmerta; le SULEVIAE; le tre Dee-madri e i Genii Cucullati. Per le sue qualità di guaritrice, a Sulis fu offerta la miniatura di due seni votivi in avorio, forse indossata come amuleto da una donna durante il parto e l'allattamento e donata alla dea in ringraziamento al termine dello svezzamento.

Il santuario di Bath era abbastanza rinomato da essere citato dagli autori classici. Tolomeo vi allude nella sua *Geografia* (II 3, 28) e nel III secolo d.C. Solinus ne parla nella sua *Collectanea rerum memorabilium* (XXII, 10).

☐ *Green 1986, 154-5; Cunliffe & Davenport 1985; Cunliffe & Fulford 1982; Henig 1984, 43-7, 162; Toynbee 1962, n.96.*

Beire-le-Châtel Era uno dei vari santuari romano-celtici legati a fonti curative della Borgogna. Qui si adoravano il dio col martello Sucellus e anche IANUARIA, una dea quasi sconosciuta: nel tempio fu rinvenuta una statuetta in pietra di una fanciulla rivestita di un pesante mantello pieghettato e con una zampogna, recante sul basamento l'iscrizione "alla dea Ianuaria". Due teste scolpite rappresentano forse

l'Apollo celtico: una ha tre corna e capelli a raggi e l'altra due corna che spuntano da sotto i capelli. Il simbolismo delle corna, forse emblemi di fertilità e prosperità, ha un ruolo importante in questo santuario: da qui provengono parecchie figure in pietra di TORI A TRE CORNA assai rare, a differenza delle immagini in bronzo di questo tipo, comuni specialmente nella Gallia orientale. Figure in pietra di colombe simboleggiano pace, armonia e, probabilmente, benessere spirituale.

☐ *Espérandieu, nn. 3620; 3622, 1 & 2; 3636, 1-3; Deyts 1976, nn. 9, 21-2, 44-6, 50-2; Green 1989, 180-1, fig. 81.*

Beissirissa *vedasi* GIOVE BEISSIRISSA.

Belatucadrus Il nome "Belatucadrus" significa "Colui che risplende con favore". Iscrizioni a lui dedicate compaiono nel nord della Britannia e il suo culto è limitato alle regioni adiacenti il Vallo di Adriano nel Cumberland e nel Westmoreland. Tali dediche sono circa ventotto, e fanno riferimento sia al solo Belatucadrus sia a Marte Belatucadrus, equiparando così la divinità indigena al dio romano della guerra. A Carvoran è ricordato sia come "deus Belatucadrus" sia come "deus Mars Belatucadrus"; a Carlisle e Netherby è "Mars Belatucadrus"; a Plumpton Wall compare "al santo dio Belatucadrus", e a Burgh-by-Sands, da cui provengono molti di questi reperti, il dio è invocato come "santissimo". È interessante notare che solo tre dediche hanno un'origine chiaramente militare, e inoltre la diversa scrittura del nome implica un basso livello di alfabetizzazione tra i devoti.

Non esiste un'iconografia connessa specificatamente a dediche epigrafiche al dio, ma nella stessa regione furono rinvenute numerose immagini anonime di dèi guerrieri, nudi e con le corna, ed è assai probabile che Belatucadrus possa essere identificato con alcune di esse. L'esistenza di un folto gruppo di divinità guerriere come Belatucadrus nelle vicinanze del Vallo di

Rilievo di un dio col martello, un cane, un vaso e un **barile** vicino al piede sinistro (Monceau, Borgogna).

Maschera in peltro, forse appartenuta ad un sacerdote, rinvenuta in un canale sotterraneo delle terme di **Bath**.

Adriano testimonia la forte ostilità da parte dei nativi alla presenza dell'esercito romano nel nord della Britannia.

☐ *Ross 1967a, 181-2; Birley 1932; Fairless 1984, 224-42; R. I. B., 1776, 1784.*

Belenus *vedasi* APOLLO BELENUS.

Beltene È la seconda delle quattro grandi festività irlandesi stagionali, celebrata il 1° maggio. Beltene significa "FUOCO splendente" o "fuoco bello". La festa era associata al ritorno ai pascoli, all'inizio dell'estate ed al benvenuto al calore solare, che favoriva la crescita delle messi e del bestiame. Si facevano falò per incoraggiare i raggi del sole a penetrare la terra per magia simpatetica. Secondo Cormac, glossatore del IX secolo, i druidi accendevano due fuochi in mezzo ai quali venivano fatti passare gli animali in un magico rito di fertilità. Beltene era anche nota in Irlanda come Cétshamain. È possibile che la festività fosse legata a Belenus, il dio celtico del sole e della guarigione; sia "Beltene" sia "Belenus" contengono infatti la radice "*bel*", che si riferisce alla luce brillante. Beltene era una festa tipicamente irlandese: il collegamento con l'allevamento del bestiame può indicare che il rito non si adattasse a tutto il mondo celtico. *Vedasi anche* CERNE ABBAS.

☐ *de Vries 1963, 334-5; Rhŷs 1901, 308-10; Ross 1986, 119-20; Green 1986, 15; 1991a; Binchy 1958, 113-38.*

Bendigeidfran Detto anche Brân il Benedetto, egli è un eroe sovrumano che compare nel *Secondo Ramo del Mabinogi*, ed è così enorme che nessuna casa può contenerlo. È figlio del re Llŷr e fratello di BRANWEN e Manawydan. A causa dell'umiliazione di Branwen da parte del marito MATHOLWCH, re d'Irlanda, Bendigeidfran mobilita l'esercito britannico per vendicarla. È tanto alto che guada il mare d'Irlanda accanto alle navi dei suoi uomini. I gallesi vincono a fatica la sanguinosa battaglia, ma Bendigeidfran è ferito mortalmente da una lancia avvelenata: egli comanda ai sette eroi sopravvissuti del suo esercito di tagliargli la testa e di portarla alla Bianca Collina di Londra, dove dovranno seppellirla a protezione del regno dagli invasori. Lungo la strada essi trascorrono sette anni ad Harlech e molti di più nel Beato Aldilà di Gwales. Per tutto questo tempo la testa di Bendifgeidfran continua a vivere, come talismano, parlando e incoraggiando i suoi uomini. La storia di Bendigeidfran dimostra chiaramente quanto fosse forte la percezione del potere magico e sacrale della TESTA umana. *Vedasi anche* CALDERONE; DECAPITAZIONE.

☐ *Ross 1967a, 119, 252; Jones & Jones 1976; Mac Cana 1983, 78; Williams 1930.*

Bergusia Era l'elemento femminile di una COPPIA DIVINA, insieme ad UCUETIS. I due erano venerati ad Alesia, in Borgogna, ed erano probabilmente divinità legate ad arti e mestieri. I loro nomi sono noti tramite due dediche epigrafiche, ma esiste anche l'immagine di una coppia ad Alesia che forse li rappresenta e nella quale Ucuetis è raffigurato con un martello. Una delle dediche è incisa su un grande vaso di bronzo trovato nella cripta, o scantinato, di un enorme edificio, forse proprietà di una corporazione di artigiani, dove furono rinvenuti pezzi di bronzo e di ferro appartenenti probabilmente ad alcuni fabbri. Si ritiene che questa stanza sotterranea fosse il santuario delle divinità patrone degli artigiani, Ucuetis e Bergusia.

☐ *Thevenot 1968, 125; Espérandieu, n. 7127.*

Biliomagus "Bile" era il termine celtico indicante l'albero sacro. Biliomagus era un toponimo gallico che significava "la pianura" o "la radura dell'albero sacro". La dearegina irlandese Medb aveva il proprio albero sacro, chiamato "bile Meidbe".

☐ *Ross 1967a, 34-5; Mac Cana 1983, 48.*

Blodeuwedd Questa donna mitica appare

nel racconto di "Math" del *Quarto Ramo del Mabinogi*. È generata con un incantesimo dai fiori della quercia, della ginestra e della spirea, come moglie di LLEU LLAW GYFFES, figlio di Arianrhod. Blodeuwedd viene creata dal mago GWYDION e da MATH a causa della maledizione di non avere mai una moglie umana che Arianrhod ha gettato su Lleu al momento della nascita. Blodeuwedd è bellissima ma infedele, ed ha un amante, Gronw Pebyr, col quale trama per assassinare il marito. Ella riesce a farsi rivelare da Lleu il modo in cui può essere ucciso, benché egli sia quasi immortale. Alla fine gli amanti falliscono: Gronw viene ucciso da Gwydion e Blodeuwedd è trasformata in gufo.

❑ *Ross 1967a, 274; Mac Cana 1983.*

Boann È lo spirito del fiume BOYNE. La sua storia è contenuta nei *Dinnshenchas* (*Storia dei Luoghi*) del XII secolo. Boann visita il pozzo proibito di Sídh Nechtan, di proprietà di suo marito NECHTAN, un dio acquatico. Avendo infranto un tabù, l'acqua si trasforma in un torrente impetuoso che la insegue e la inghiotte. Così Boann diventa il fiume Boyne. Dalla relazione segreta tra Boann e il DAGHDA nasce OENGHUS, "il Giovane Figlio". Per tenere nascosta questa unione la coppia fa in modo, con un incantesimo, di fermare il sole nel cielo per nove mesi, fino alla nascita del bambino; così Oenghus viene concepito e nasce nello stesso giorno. Il nome Boann è collegato alla parola "mucca".

❑ *Mac Cana 1983, 32; Stokes 1894, 315; Rolleston 1985, 121; Gwynn 1913, 28ss; Bhreathbnach 1982, 243-60.*

Borvo Era un dio guaritore legato alle fonti curative, venerato in Gallia come Borvo, Bormo, Bormanus e altri derivati. Il nome fa riferimento alla "acqua che gorgoglia", in relazione alle sorgenti, che potevano essere calde o gasate. Il dio era venerato con il suo nome indigeno, ma spesso era identificato con l'Apollo romano-celtico, in Gallia associato alle fonti termali.

Toro a tre corna in pietra dal santuario di **Beire-le-Châtel** (Borgogna).

Blodeuwedd, la magica donna dei miti gallesi fatta di fiori, da un disegno originale di Jen Delyth.

Borvo/Bormo/Bormanus era adorato in un'area assai vasta, da Bourbonne-les-Bains (Haute-Marne) fino alla Galizia nel nord-ovest della Spagna; il suo culto era presente nelle valli della Loira e del Rodano, nelle Alpi e in Provenza, ad esempio ad Aix-en-Provence. Il nome di Borvo compare nei toponimi di quei luoghi: BOURBONNE-LES BAINS e Bourbonne-Lancy sono solo due esempi. A Entrains (Nièvre), in Borgogna, Borvo è noto da fonti epigrafiche ed un'immagine lo ritrae con in mano un calice (forse ripieno di acqua curativa) e con un borsellino e un piatto di frutta, a indicare il suo ruolo di divinità della fertilità e della prosperità. Un frammento di terra sigillata rinvenuto presso la sacra fonte di Vichy (Allier) mostra un dio nudo seduto su una roccia; nella sua mano vi è una tazza di liquido che trabocca dal bordo.

Benché generalmente associato ad Apollo, a Aix-les-Bains Borvo doveva invece essere ritenuto Ercole. In questo santuario, nella piscina delle terme fu rinvenuto un torso di marmo; il nome di Borvo o Bormanus compare in alcune iscrizioni ma in una delle sorgenti, non lontana dalle vasche termali, vennnero scoperte numerose figurine in bronzo, gettate in acqua dai bagnanti devoti in ringraziamento della loro guarigione. Le statuette, che hanno subito un DANNO RITUALE – per essere più adatte al mondo del soprannaturale che a quello del quotidiano – non raffigurano Apollo ma Ercole che impugna la clava. L'eroe greco-romano era forse identificato con il dio celtico della guarigione Borvo poiché anche all'"uomo forte" della mitologia classica si attribuiva il potere di debellare le malattie.

Borvo era spesso accompagnato da una divina consorte: a Die (Drôme), nel sud della Francia, si veneravano Bormanus e Bormana. A Bourbonne-les-Bains vi era un santuario dedicato a Borvo e Damona (quest'ultima in coppia con Apollo Moritasgus ad Alesia): presso le sue rovine furono ritrovate due teste di serpente in bronzo, simbolo di rigenerazione. Infine, la versione femminile di Borvo/Bormanus, e cioè Bormana, poteva essere oggetto di un culto indipendente dal suo consorte divino, come a Saint-Vulbas (Ain), dove la dea era venerata da sola.

□ *C. I. L. XII, 2901; XIII, 5924; Espérandieu, 2262; Duval 1976, 77; Thevenot 1968, 99, 103-4; Dayet 1963, 167-78.*

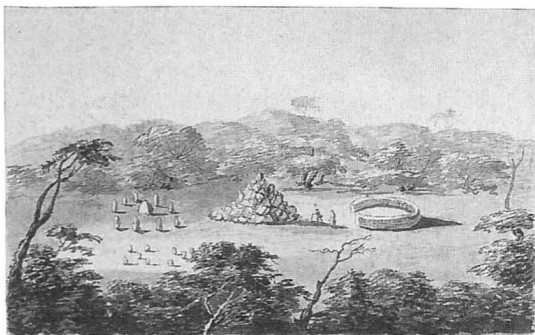
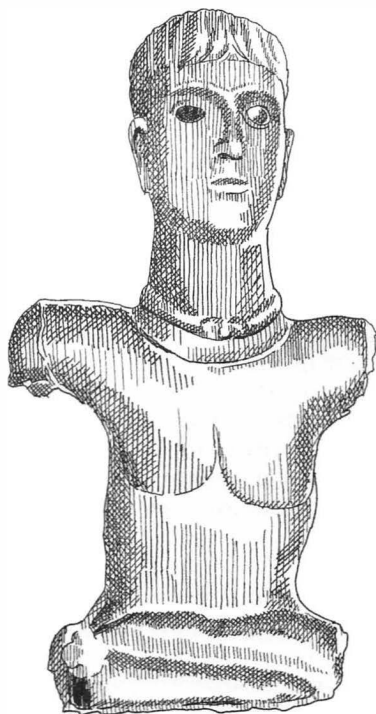
bosco Anche se i Celti tenevano talvolta i loro riti in templi edificati, punti focali di culto furono spesso caratteristiche naturali del paesaggio, come alberi, foreste e boschetti. Il termine "*nemeton*" allude a un luogo sacro e, in particolare, ad un bosco o a un boschetto sacro. Alcuni toponimi celtici rispecchiano la sacralità di questi luoghi naturali: Aquae Arnemetiae ("le sorgenti della dea del boschetto") a Buxton, Vernemeton ("il sacro boschetto") e DRUNEMETON in Asia Minore – quest'ultimo era il santuario presso il sacro bosco di querce dei Galati al quale accenna Strabone (XII, 5,1) – oltre a molti altri. In Irlanda il termine "*fidnemed*" era l'equivalente del celtico "*nemeton*". Tacito parla dei boschetti sacri sull'isola di Anglesey, dove i druidi compivano sacrifici umani (*Annali* XIV, 30). Dione Cassio fa riferimento ad un bosco sacro alla dea britannica Andraste (LXII, 2). Lucano allude all'esistenza di boschetti presso Marsiglia, dove si svolgevano riti con sacrifici umani (*Pharsalia* III, 399-452).

I Celti, inoltre, veneravano dee con nomi legati ai boschi sacri, come ARNEMETIA a Buxton e NEMETONA, adorata, ad esempio, ad Altripp presso Spira e a Bath. La tribù celto-germanica dei Nemetes (nel cui territorio si adorava Nemetona) ha certamente derivato il nome da quello della dea. A Grenoble un gruppo di divinità femminili era nota col nome di Nemetiales ("le dee del boschetto"). *Vedasi anche* ALBERO; QUERCIA; SACRIFICIO UMANO.

□ *Green 1986, 21-2; 1989, 203; de Vries 1963, 144; Ross 1967a, 36-7.*

Bouray La statuetta in bronzo di un dio proveniente da Bouray (Seine-et-Oise) risale forse al II secolo a.C. Essa raffigura una divinità maschile nuda, con un *torquis*, seduta a gambe incrociate. L'immagine è particolare, poiché presenta una testa enorme e gambe cortissime, terminanti con degli zoccoli, forse di cervo. L'accentuazione del capo riflette probabilmente la credenza celtica dell'importanza religiosa della TESTA umana; gli zoccoli da cervo e le gambe incrociate potrebbero far identificare il dio di Bouray con CERNUNNOS, benché non vi sia segno delle tipiche corna di cervo di quest'ultimo.
☐ *Green 1989, fig. 37; Pobé & Roubier 1961, n. 11; Joffroy 1979, n. 78.*

Bourbonne-les-Bains Era un importante santuario connesso alle fonti curative della Haute-Marne. Il toponimo deriva dal nome del dio locale Bormo o BORVO, indicante "l'acqua gorgogliante della sorgente". Vi si adoravano Borvo e la consorte Damona, oltre ad altre divinità, tra le quali Maponus, "il Giovane Divino", e il dio gallico con il martello: in un'immagine quest'ultimo è ritratto non con il solito vaso ma con un falcetto, forse strumento da viticoltore. A Bourbonne-les-Bains si venerava anche il dio del sole: amuleti a forma di ruota solare venivano forse gettati nelle acque delle fonti come offerte votive per ottenere la guarigione.
☐ *Jubainville 1893, 152; Thevenot 1953, 293-304; Green 1989, 82; Duval 1976, 77, 117; C. I. L. XIII, 5924; Chabouillet 1880-1, 15ss.*

Boyne, fiume Come molti grandi fiumi del mondo celtico, il Boyne, in Irlanda, possedeva una propria divinità, BOANN, che visitò il sacro pozzo proibito di NECHTAN, suo marito. Avendo così infranto un tabù, venne inghiottita dall'acqua del pozzo, che straboccò per punirla. Così, Boann e l'acqua si unirono e diedero vita al fiume Boyne. La storia è narrata in un

Il santuario nel sacro **bosco** dei druidi sull'isola di Anglesey, disegno tratto da *Itinerarium Curiosum* di William Stukeley (1775).

Statuetta in bronzo di un dio con *torquis* e zoccoli, proveniente da **Bouray** (Francia).

testo irlandese del XII secolo, il *Dinnshenchas*. Secondo una leggenda, l'eroe FINN sarebbe morto annegato in questo corso d'acqua. *Vedasi anche* SALMONE.
☐ *Stokes 1894, 315; Rolleston 1985, 121.*

Bran Figlio dell'irlandese Febhal, è un esempio del mortale archetipo attratto nel Beato Aldilà da una dea che gli appare nelle vesti di una bellissima fanciulla. Bran sta camminando nei pressi della propria fortezza quando sente una musica così dolce da restarne incantato e si addormenta. Al risveglio, trova accanto a sé un ramo di melo ricoperto di fiori bianchi. Ritorna quindi al castello e quella notte gli appare la dea, che gli canta le meraviglie del Felice Oltretomba. Ella parla di isole lontane, nell'oceano ad occidente, piene di musica, di bellezza, di svaghi, dove non si può invecchiare. Poi gli dà il ramo del melo e il giorno dopo egli si mette in viaggio alla ricerca della dea e dell'aldilà da lei cantato, in compagnia dei tre fratelli adottivi e di ventisette guerrieri. È probabile che l'uso del numero tre e del suo multiplo (tre volte nove) sia carico di simbolismo magico.
Il racconto del viaggio di Bran compare nell'*Immram Brain* (*Il Viaggio di Bran*), che risale probabilmente al VII o al VIII secolo. Un manoscritto ora perduto, compilato nel monastero di Druim Snechta, è la fonte originale dei vari testi esistenti di quell'opera. Durante il suo viaggio in mare, Bran incontra MANANNÁN mac Lir, il dio del mare, che percorre l'oceano sul suo carro. Il viaggio prosegue finché Bran e i suoi uomini giungono alla Terra delle Donne, abitata da bellissime dee. Essi rimangono sull'isola per un periodo apparentemente di un anno, poi alcuni di loro, ansiosi di tornare a casa, pregano Bran di ripartire. La dea li avverte che sono in realtà trascorsi molti secoli e che se essi poseranno piede sul suolo irlandese invecchieranno di colpo di centinaia di anni e diventeranno polvere. Ma l'equipaggio convince ugualmente Bran a dirigersi verso casa. Nei pressi delle coste d'Irlanda uno dei marinai si getta in acqua, ma appena ha toccato terra la profezia si avvera, ed egli trasforma in polvere. Bran scrive la sua storia in *ogham* su pezzi di legno che getta poi in mare e che giungono sino a riva. Le sue peregrinazioni proseguono, ma di esse non ci è giunta notizia.
☐ *Mac Cana 1983, 69, 89, 124; Berresford Ellis 1987, 45-6; Mac Cana 1976, 95-115; 1972, 102-42.*

Brân il Benedetto *vedasi* BENDIGEIDFRAN.

Branwen È figlia di Llŷr e sorella di BENDIGEIDFRAN e di Manawydan, e dà il nome al *Secondo Ramo del Mabinogi*. Risiede alla corte di Harlech, nel Galles del nord, ed è descritta come una delle tre donne (o matriarche) più importanti del regno, e la donna più bella del mondo. MATHOLWCH, re d'Irlanda, giunge ad Harlech per chiederla in moglie. Uno dei fratelli, Efnisien, offeso da questo fidanzamento, reca insulto a Matholwch mutilandogli i cavalli nella stalla. Tuttavia Branwen e Matholwch si sposano e tornano in Irlanda, ma per vendicarsi dell'affronto fatto al re, Branwen viene umiliata e degradata al ruolo di cuoca; inoltre ogni giorno viene schiaffeggiata dal macellaio. Il re fa in modo che nessuna notizia sulla sorte di Branwen giunga nel Galles, ma la donna alleva uno storno, lo istruisce e gli lega una lettera alla zampa, inviandolo a Bendigeidfran. Così i gallesi dichiarano guerra agli irlandesi.
Di Branwen si sa poco: ha un figlio da Matholwch, Gwern. Quando Bendigeidfran è mortalmente ferito e ordina che la sua testa venga tagliata, Branwen ritorna in Britannia, disperata per aver causato la distruzione delle due isole, e muore ad Aber Alaw, dove viene sepolta. Non vi sono prove della sua divinità, a parte il fatto di essere annoverata tra le tre donne più potenti del Galles, come possibile allusione alle tre Dee-madri celtiche. D'altra parte il fratello

Bendigeidfran possiede sicuramente caratteristiche ed attributi soprannaturali.
☐ *Jones & Jones 1976; Rolleston 1985, 366-72; Mac Cana 1983, 78, 80.*

Bres Il re Bres ("il Bello") è citato nel *Libro delle Invasioni* come uno dei primi re dei Tuatha Dé Danann: egli regna al posto di NUADU, che aveva perso un braccio in battaglia e non corrispondeva quindi più ai requisiti di perfezione fisica richiesti ad un re irlandese. Bres è un personaggio curioso e complesso, poiché il padre era un re dei Fomori, i mortali nemici dei Tuatha Dé. Il suo governo fu oppressivo e con lui l'Irlanda si ritrovò sotto l'influenza dei Fomori. Assai più grave, Bres era avaro e privo di ogni senso di ospitalità e ciò causò gravi danni al paese.
Il braccio di Nuadu fu sostituito da DIAN CÉCHT con uno d'argento, e con l'aiuto di Lugh i Tuatha Dé attaccarono battaglia contro i Fomori – la Seconda Battaglia di Magh Tuiredh. Bres fu catturato ed ebbe salva la vita in cambio dei suoi consigli sui periodi dell'anno più adatti all'aratura, alla semina e al raccolto. È interessante notare che, non conoscendo i Tuatha Dé le tecniche agricole, Bres, per metà Fomori, era in grado di aiutarli. I Fomori, infatti, erano buoni agricoltori, mentre i Tuatha Dé possedevano abilità artigianali.
☐ *Macalister 1931; Mac Cana 1983, 54-61.*

Bricriu Nel Ciclo dell'Ulster compare come sobillatore, il cui scopo principale è quello di causare rivalità e discordia tra gli eroi. Era soprannominato "Nemhthenga" o "Lingua Velenosa". Associato in modo specifico a CÚ CHULAINN, è presente in molti racconti che lo riguardano. Uno dei più importanti è quello del "Banchetto di Bricriu". Questi invitò gli uomini dell'Ulster ad un grande banchetto e di fronte alla loro riluttanza (dovuta alla sua ben nota fama) minacciò di fare scoppiare tra loro litigi e dispute atroci. Poi costruì

Il castello di Harlech, nel Galles del nord, sede della corte di **Branwen** e della sua famiglia.

un grande palazzo per intrattenere re Conchobar e i suoi uomini. Durante quella festa, scatenò una disputa tra i tre eroi dell'Ulster, Conall Cernach, Loeghaire e Cú Chulainn, offrendo a ciascuno la porzione di maiale destinata al Campione. Alla fine la pace fu ristabilita grazie a Sencha, il pacificatore, e ad Ailill del Connacht, in veste di arbitro. In seguito Bricriu fomentò la rivalità tra le mogli dei tre eroi. La questione venne risolta quando i tre guerrieri si sottoposero ad una prova di coraggio, dalla quale fu Cú Chulainn ad uscire vincitore.

☐ *Mac Cana 1983, 97-100; Ross 1986, 40.*

Bricta Era la compagna di LUXOVIUS, il dio delle terme di Luxeuil (Haute-Saône), dove esistono dediche epigrafiche alla coppia. Se è evidente dal nome che Luxovius era associato alla luce e al sito di Luxeuil, di Bricta si conosce molto poco. Si pensa che vi possa essere un legame con la dea irlandese BRIGIT, divenuta Santa Brigitta in seguito alla cristianizzazione dell'Irlanda.

☐ *Wuilleumier 1984, n. 403; Green 1986, 153; 1989, 45-6.*

Brigit Il nome di questa dea irlandese era originariamente un epiteto che significava "gloriosa". La sua condizione desta particolare interesse, per il tranquillo passaggio da dea pagana a santa cristiana.

Brigit era una divinità una e trina, a volte legata a due sorelle. Era una dea della guarigione miracolosa, delle arti e della poesia, esperta in DIVINAZIONE e profezie (*vedasi* ORACOLO) e veniva invocata dalle donne durante il parto. Era la divinità territoriale del Leinster, benché fosse venerata in tutta l'Irlanda, ed era figlia del Daghda. Il suo era un culto di fertilità, legato alla festa di Imbolc del 1° febbraio, una delle quattro grandi festività stagionali irlandesi, connessa all'allattamento delle pecore. È anche possibile un legame tra la dea irlandese e la grande dea della Britannia del nord, Brigantia.

St. Brigit (Santa Brigitta) assorbì molti attributi della pagana Brigit. La sua nascita e la sua educazione affondavano nei riti magici: nacque nella famiglia di un druido e fu nutrita con il latte di magiche mucche dell'oltretomba. Come santa di Kildare, ha un forte simbolismo di FERTILITÀ, benché fosse vergine; aveva provviste illimitate di cibo e la sua dispensa non si svuotava mai, poteva ottenere enormi quantità di latte dalle sue mucche, che erano munte tre volte al giorno e, come protettrice della fabbricazione della birra a Pasqua, una misura del suo malto serviva a produrre birra per diciassette chiese. Ma l'elemento più significativo è che il giorno di St Brigit cade il 1° febbraio, ricorrenza dell'antica festa di Imbolc, collegata alla dea pagana Brigit.

☐ *Rolleston 1985, 103; O' Riain 1978, 138-55; Vendryes 1924, 241-4; Bray 1987, 209-15; Mac Cana 1983, 32-4, 93.*

Brixianus *vedasi* GIOVE BRIXIANUS.

bue *vedasi* TORO.

Býčiskála Era un importante centro di culto in Cecoslovacchia, situato in una caverna e collegato alla lavorazione del ferro. Nel VI secolo a.C. vi si svolgevano riti religiosi, apparentemente connessi a sacrifici umani e di animali. Alcune zone erano utilizzate per pire funerarie e, probabilmente, carri, vasi, grano e animali venivano offerti alle potenze dell'oltretomba. Quaranta persone, per lo più donne, vi furono sepolte, molte prive di testa, mani o piedi; nelle vicinanze sono stati rinvenuti i resti di due cavalli, fatti ritualmente a pezzi. All'interno di un calderone è stato trovato un cranio umano, e un altro era stato trasformato in un recipiente per bevande. Sul luogo è venuta alla luce anche la statuetta in bronzo di un TORO, utilizzata come offerta votiva.

☐ *Megaw 1970, n. 35.*

C

caccia, divina Tra i Celti e gli animali da loro cacciati esisteva una relazione tutta speciale, fatta di grande rispetto e di un senso tanto di protezione quanto di distruzione. Gli animali selvatici della foresta – in particolare cervi, cinghiali e orsi – erano associati a divinità specifiche, e compaiono tutti in una serie di immagini che alludono alla caccia. I cani, compagni dei cacciatori, sono anch'essi presenti in queste raffigurazioni.

Da un punto di vista iconografico le divinità cacciatrici si distinguono per il tipo di armi utilizzate e il loro ruolo può essere dedotto dall'associazione con creature zoomorfe. La dea che accompagna il dio col martello di Magonza ha un arco e una faretra; a Risingham, nei pressi del Vallo di Adriano, il cacciatore di cervi COCIDIUS ha pure lui un arco e una faretra. Le stesse armi sono presenti in un'effigie di un dio-cacciatore rinvenuta in un pozzo di tarda epoca romana sotto la cattedrale di Southwark a Londra.

Di tutte le bestie cacciate, la più importante sembra essere stato il CERVO. Molte incisioni rupestri del periodo celtico in Val CAMONICA riproducono scene di caccia cui potrebbe far riferimento anche il carro cultuale in bronzo di STRETTWEG, in Austria, del VII secolo a.C., dove le figure di una dea e di alcuni soldati sono associate a quelle di due cervi. A Londra il dio è raffigurato in compagnia di un cervo e di un cane da caccia, e lo stesso avviene per la divinità di Risingham. Nel santuario di LE DONON (Vosges) un dio-cacciatore locale indossa una pelle di lupo e stivali decorati con teste di animali, e porta le armi per la caccia: un coltello, una lancia ed un'ascia corta. Il dio appoggia la mano sulle corna del cervo, sua preda.

La caccia al CINGHIALE doveva essere pra-

Il pozzo di St. **Brigit**, a Fouchart (Irlanda). La gente appende ancora vecchi stracci presso la fonte in onore della santa.

Gruppo bronzeo di dèi della **caccia** con le loro prede, un cervo e un cinghiale (Balzars, Liechtenstein, III secolo a.C.).

ticata con frequenza sia come fonte di cibo sia come svago: quella dei suini era infatti la carne preferita dai Celti. Non era raffigurata spesso, ma presso il santuario di Muntham Court, nel Sussex, è stata rinvenuta la statuetta in bronzo di un cinghiale ucciso, e molte immagini di questo animale lo ritraggano con le setole dorsali erette, nell'atto di affrontare i cani. A Reichshoffen, presso Strasburgo, in una rappresentazione un dio indossa un *sagum* (mantello) gallico e tiene un maialino sotto il braccio. Una statuetta in bronzo mostra la dea ARDUINNA in groppa ad un cinghiale e con un coltello da caccia in una mano. A Touget (Gers) un cacciatore di lepri appare in compagnia del suo segugio e con una lepre tra le braccia.
I cani accompagnano spesso gli dei-cacciatori (*vedasi* CANE), ad esempio, a Touget, a Risingham e a Londra. Nel santuario di Lydney, sul fiume Severn, venivano offerte figurine di cani a Nodens SILVANO, che qui poteva anche essere associato alla caccia. L'Apollo Cunomaglus ("Signore dei Cani") di Nettleton Shrub (Wiltshire) era forse un dio-cacciatore. Nella tradizione classica, sia Silvano sia Apollo erano legati alla caccia.
Riguardo agli dei-cacciatori celtici è sorprendente lo stretto rapporto con la preda: quelli raffigurati a Le Donon, a Touget e a Reichshoffen sembrano avere un atteggiamento protettivo nei suoi confronti. Quelli del nord della Britannia hanno spesso delle corna, esemplificando così la forte affinità tra il dio e l'animale. Questa apparente ambivalenza tra cacciatore e cacciato può essere spiegata nei termini della percezione che i Celti avevano della Caccia Divina, che aveva connotazioni non solo di morte ma anche di rinascita. L'atto di uccidere conduceva all'immortalità. Nelle fonti vernacolari l'idea della Caccia Divina si ritrova nelle storie relative alle bestie incantate – cinghiali o cervi – che attiravano i cacciatori nell'oltretomba. È evidente che i Celti veneravano gli animali che uccidevano, e gli dei-cacciatori proteggevano sia le prede sia i devoti cacciatori. La riuscita di una battuta di caccia dipendeva dall'armonia e dal corretto rapporto tra il cacciatore e la sua preda. L'autore classico Arriano (*De Venatione* 34) nota che i Celti non andavano mai a caccia senza la protezione e la guida degli dèi. *Vedasi anche* DIANA; VOSEGUS.

□ *Webster 1986a, 46; Mac Cana 1983, 50; Espérandieu, nn. 5752, 7800; Green 1986, fig. 73; 1989, 79-80, 100-2; Boucher 1976, fig. 292; Pobé & Roubier 1961, n. 190; Hatt s.d., 42, tav. 33; Hatt 1964, tavv. 150, 151; Phillips 1977, n. 234, tav. 63; Merrifield 1983, 188, fig. 86; Anati 1965; Megaw 1970, n. 38; Wheeler & Wheeler 1932; Wedlake 1982.*

calderone Sin dalla tarda Età del Bronzo, nell'Europa preceltica, vasi in lamina di bronzo venivano utilizzati in riti connessi a festini e sepolture. I calderoni di questo periodo, dalla fine del II millennio a.C., erano principalmente recipienti cerimoniali, impiegati forse per riscaldare le bevande e bollire la carne. Venivano sicuramente usati in banchetti sontuosi: alcuni hanno una capacità di 60-70 litri. Fanno la loro comparsa nell'Europa continentale, e molti provengono anche dall'Irlanda. Nell'Europa della tarda Età del Bronzo e dell'Età del Ferro sembra fossero collegati ai riti funerari e ai culti dell'acqua. Quelli dei campi d'urne, a volte collocati su carri con ruote, contenevano le ceneri della cremazione. Durante l'Età del Ferro venivano volutamente sepolti in ambienti acquatici: in Danimarca i calderoni di Brå e di Gundestrup furono rinvenuti nelle paludi. Un enorme esemplare bronzeo pieno di più di 2000 pezzi di gioielleria in bronzo è stato trovato a Duchov, in Cecoslovacchia, presso una fonte sacra dell'Età del Ferro. In Britannia, numerosi depositi lacustri contengono calderoni: quello di LLYN FAWR, nel Mid Glamorgan, databile al 600 a.C. circa, benché i calderoni fossero più antichi, o quello di Llyn Cerrig, sull'Anglesey, con

materiale del II secolo a.C. e del I secolo d.C. I ritrovamenti di calderoni nei laghi scozzesi di Carlingwark Loch e Blackburn Mill risalgono alla fine dell'Età del Ferro. Alcuni recipienti sono molti grandi: quello cultuale in argento di Gundestrup ha una capacità di circa 130 litri, quello in bronzo di Brå può contenere quasi 600 litri.
In molti siti archeologici resti di calderoni recano ancora testimonianze della carne di maiale in essi cucinata, come a Danebury, nell'Hampshire. Inoltre, i festini connessi a questi recipienti ricorrono con grande frequenza nella tradizione mitologica dell'Irlanda e del Galles. Qui i calderoni erano associati in special modo al BANCHETTO dell'oltretomba, alla rinascita e alla resurrezione. Ogni *bruidhen*, o ostello dell'oltretomba irlandese, possedeva il proprio inesauribile calderone dell'abbondanza e della rigenerazione. Il dio irlandese più strettamente collegato a tale tipo di calderone è il DAGHDA, ma il paiolo di guarigione e di rinascita era un attributo abituale di ogni dio tribale, esemplificato appunto dallo stesso Daghda. Questi ha una clava per la distruzione e un calderone per la rinascita. Alcuni studiosi riscontrano una certa analogia tra il Daghda, con la clava e il calderone, e il dio romano-celtico Sucellus, che ha un martello e una pentola, forse interpretabili come strumenti di morte e resurrezione. Il paiolo del Daghda è così enorme che in esso i Fomori (nemici dei Tuatha Dé) potevano cucinare un porridge contenente capre, pecore, maiali e ottanta misure di latte, di farina e di grasso.
Il calderone della RINASCITA compare nella letteratura gallese, sebbene i recipienti a cui si allude siano spesso di origine irlandese. Nella storia di BRANWEN, nel *Secondo Ramo del Mabinogi*, gli irlandesi, sotto re MATHOLWCH, possiedono un magico calderone nel quale gettano i guerrieri morti, cucinandoli sul fuoco ogni notte, per vederli rinascere il giorno dopo e tornare a combattere, perfettamente integri e in salute, ma privi del dono della parola. Il

Calderone della tarda Età del Ferro, rinvenuto pieno di oggetti di ferro, chiuso da un altro recipiente usato a guisa di coperchio; venne deposto come offerta votiva nella palude di Blackburn Mill (Scozia).

calderone deve essere distrutto prima che i soldati di Bendigeidfran riescano a battere gli irlandesi. Originariamente esso apparteneva a Bendigeidfran, che lo aveva donato a Matholwch prima dello scoppio delle ostilità tra l'Irlanda e il Galles. Ma lo stesso Bendigeidfran lo aveva ottenuto da un irlandese: egli racconta come il pentolone fosse emerso dal Lago del Calderone, sulle spalle di un uomo enorme accompagnato da una donna ancora più enorme di lui.
Un altro magico calderone irlandese è presente nel racconto gallese di *Culhwch e Olwen*: una delle prove decise per Culhwch dal padre di Olwen, Ysbaddaden, consisteva nel cercare di conquistare il magico calderone irlandese, appartenente a Diwrnach, il sovrintendente del re d'Irlanda. Questo pentolone, ripieno di tutti i tesori d'Irlanda, fu conquistato per Culhwch da Artù.
I calderoni sono oggetti particolarmente interessanti perché sia l'archeologia sia la letteratura offrono al riguardo testimonianze comuni. Il simbolismo legato all'acqua, al banchetto e alla rigenerazione, così evidente nella mitologia, è confermato, o per lo meno suggerito, dai ritrovamenti archeologici. Una testimonianza decisiva mostra forse lo stretto legame tra le diverse fonti: una delle placche sbalzate del Calderone di Gundestrup ritrae una scena in cui un dio, accanto a dei soldati, tiene un uomo sopra ad un recipiente pieno di liquido, forse nell'atto di resuscitare un guerriero ucciso.

☐ *Olmsted 1979; Ross 1967a, 179, 223; Sterckx 1985, 295-306; Ross 1986, 17; Cunliffe 1983; Manning 1972, 224-50; Mac Cana 1983, 65, 78; Jones & Jones 1976, 29-31, 37, 130; Gerloff 1986, 84-115; Green 1986, 141-7; Megaw 1970, n. 134; Lynch 1970, 249-77.*

Calendario di Coligny Alla fine del XIX secolo venne rinvenuto il documento più antico oggi esistente della lingua celtica scritta. Il calendario di Coligny proviene da Coligny, presso Bourg-en-Bresse (Ain) e consiste in una grande placca di bronzo, ora ridotta a frammenti, misurante circa 1,5 m x 1 m, sulla quale fu inciso un calendario comprendente 62 mesi lunari e due mesi intercalari. È databile probabilmente tra il I secolo a.C. e il I secolo d.C. Se le lettere e i numeri sono in caratteri romani, la lingua in cui è scritto è il gallico.
Si ritiene che il calendario sia stato compilato dai druidi, al fine di calcolare i momenti giusti e quelli sbagliati per determinate attività. Ogni mese era diviso in una metà fausta e una infausta, connotate dalle abbreviazioni MAT (buono) e ANM (non buono); il computo avveniva sulle notti piuttosto che sui giorni. È probabile che i druidi se ne servissero per determinare il tempo propizio ad importanti attività, sia religiose sia secolari, come la guerra, la semina, il raccolto e i principali sacrifici. Grazie all'antica letteratura irlandese (soprattutto al Ciclo dell'Ulster) sappiamo che i druidi avevano la facoltà di promuovere o ritardare alcune azioni compiute da re e regine. In un'occasione la regina Medb del Connacht, desiderosa di attaccare battaglia con l'Ulster, fu spinta dai suoi druidi a ritardare l'offensiva di quindici giorni.

☐ *Piggott 1968, 53, figg. 5, 123; Cunliffe 1979, 106-10; Mac Cana 1983, 90, 91.*

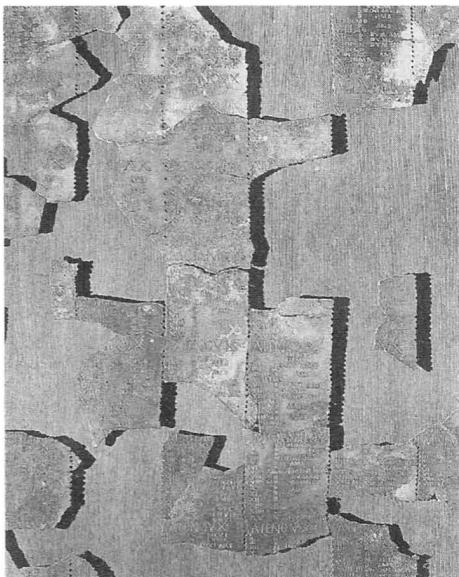
Camonica, Val In una valle isolata tra i boschi delle Alpi Orobie, a monte del Lago d'Iseo, si trova una serie di sacre incisioni rupestri, realizzate tra il tardo Neolitico e la fine dell'Età del Ferro. L'usanza di incidere la roccia si estinse gradualmente prima dell'occupazione romana della regione nel I secolo a.C. L'area è talmente fuori mano che lo scopo di queste raffigurazioni doveva essere prevalentemente religioso e rivolto unicamente ai devoti che visitavano la valle. La Val Camonica è un corridoio naturale situato in una zona montuosa impervia, su un passo utilizzato dalle mandrie selvatiche durante la migrazione o in caso di clima particolarmente

rigido. Nella regione l'attività primaria era la caccia, che rappresentava la principale fonte alimentare. Gli abitanti della valle erano ottimi cacciatori, e ritrassero se stessi e le loro prede sulle pareti rocciose. I Camuni dell'Età del Ferro erano Celti. Nella precedente Età del Bronzo le immagini rupestri più frequenti raffiguravano buoi, armi e il sole, nel periodo celtico si imposero il cervo e il sole. I cacciatori sono presentati in atteggiamento aggressivo, a volte con il pene eretto, con potenti muscoli e grandi armi. Lo stretto legame tra cacciatore e preda è testimoniato da immagini in cui compaiono figure per metà umane e per metà animali: su un'incisione del VII secolo a.C. a Naquane, un cacciatore con pene eretto è affiancato da una creatura con ampie corna, mezzo uomo e mezzo CERVO. Più significativa è l'incisione del IV secolo a.C. di PASPARDO, un uomo enorme, con una lunga veste, un bracciale intorno a ciascun braccio e corna di cervo sulla testa; è accompagnato da un serpente con corna d'ariete e da un piccolo devoto itifallico. Questa figura potrebbe essere la prima immagine a noi nota del dio celtico con corna di cervo, CERNUNNOS.

Oltre al sole e ai culti di caccia, i Celti Camuni riproducevano sulle rocce anche i loro riti funerari: alcune scene raffigurano carri a quattro ruote che trasportano delle urne (forse contenenti le ceneri del defunto), accompagnati in processione da devoti e da un corteo funebre. Le rocce della Val Camonica mostrano la vita e la morte, le tradizioni, i costumi, i riti e le credenze religiose dei popoli della valle, abbracciando un periodo di forse 3000 anni.

☐ *Anati 1965; Green 1989, figg. 35, 54, 71.*

Camulus *vedasi* MARTE CAMULUS.

cane Nella religione e nella mitologia sia del mondo classico sia di quello celtico, i cani possedevano un simbolismo composito, nel quale potevano alludere alla cac-

Il **Calendario di Coligny**, una tavola di bronzo scritta in lingua gallica e appartenuta forse ai druidi (I secolo a.C., Bourg-en-Bresse, Francia).

Un'incisione rupestre del VII secolo a.C. a Naquane, in **Val Camonica**, raffigurante un carro a quattro ruote tirato da due cavalli.

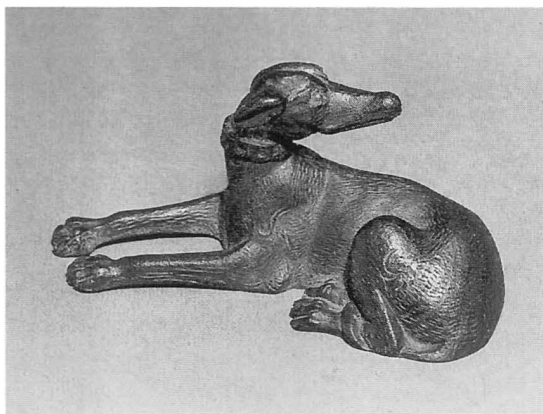
cia, alla guarigione e alla morte. La connessione con la caccia è evidente, mentre il simbolismo relativo alla guarigione nasce dalla credenza che la saliva di questi animali avesse proprietà curative. L'immagine di morte, poi, può derivare dall'osservazione dell'abitudine di questi animali a cibarsi di cadaveri. Virgilio (*Eneide* VI) dipinge a tinte fosche il regno degli Inferi, con il feroce cane a tre teste che si trova a guardia delle sue porte. Nell'antica mitologia gallese, tramandata nel *Mabinogi*, il dio dell'oltretomba ARAWN ha una muta di cani bianchi con le orecchie rosse. I "Cŵn Annwn", o Cani di ANNWN (l'oltretomba gallese), vengono altrove descritti come annunciatori di morte.

Nell'archeologia della religione celtica, i cani sono presenti secondo due distinte modalità: nell'ambito iconografico, appaiono al fianco di molte divinità diverse; nell'ambito del culto, venivano seppelliti con un rituale specifico, a dimostrazione, forse, del loro simbolismo ctonio.

Nell'arte figurativa dell'Europa celtica i cani erano associati a divinità sia maschili sia femminili. Si trovano accanto a dei-cacciatori, come a Touget (Gers), dove una statua di pietra ritrae un dio-cacciatore gallico con una lepre tra le braccia e un cane al fianco, o a Londra, dove il dio è raffigurato con un arco e una faretra. In quanto compagno di caccia, il cane aveva il doppio ruolo di combattente aggressivo e di protettore del suo padrone, ed è in questa veste che l'animale viene spesso rappresentato. La dea olandese NEHALENNIA è quasi sempre ritratta in compagnia di un grande cane dall'aspetto benevolo, seduto accanto a lei come protettore del focolare; questa funzione richiama ovviamente quella della dea stessa, alla quale era affidato il compito di proteggere i devoti nei loro viaggi nel Mare del Nord. Il dio gallico col martello aveva frequentemente un cagnolino ai suoi piedi; era un dio della prosperità e dell'abbondanza, ed il cane era forse presente anche in questo caso in qualità di benigno guardiano della casa. Ma a Varhély, in Dacia, il dio è affiancato da un cane a tre teste che allude forse, come Cerbero, ad un simbolismo dell'aldilà.

Molte Dee-madri celtiche, in forma sia triplice sia singola, sono accompagnate da cani. Le *Deae Matres* di Cirencester (Gloucestershire) e di Ancaster (Lincolnshire) sono affiancate da cani di piccola taglia. In Renania, specialmente a Treviri, varie figure in pietra e in argilla di una singola Dea-madre la ritraggono con un cagnolino in grembo; nel santuario di AVETA a Treviri furono rinvenute molte statuette in argilla di una dea con un piccolo cane in braccio. Simile è anche l'immagine di Sirona a Hochschied e probabilmente in questo contesto il cane è presente in veste di guaritore. Il grande santuario curativo di LYDNEY (Gloucestershire) era consacrato al dio britannico NODENS. Vi sono state trovate numerose dediche, ma nessuna immagine antropomorfa; al contrario, al tempio vennero offerte nove figurine di cani. Qui l'animale compare quasi sicuramente come guaritore. A Nettleton Shrub (Wiltshire) un tempio venne consacrato ad Apollo Cunomaglus (il "Signore dei Cani"), un dio venerato sia come cacciatore sia come guaritore; il luogo era probabilmente un santuario curativo ed è noto che Apollo rivestiva entrambi i ruoli. La CACCIA DIVINA veniva percepita come associata alla rigenerazione e alla rinascita, ed è quindi logico che i due concetti fossero messi in relazione e che il cane rappresentasse entrambi gli aspetti di un culto composito di caccia e guarigione. È nella sua veste di guaritore che il cane appare su una rappresentazione di un dio nel santuario curativo di Mavilly: qui la divinità siede con un cane e un corvo, mentre un pellegrino con una mano sugli occhi suggerisce forse la presenza di una malattia oculare. Nel santuario di Sequana a *Fontes Sequanae* presso Digione venivano offerte alla dea immagini di pellegrini con cani tra le braccia, e in quello di Apollo Belenus a Sainte-Sabine in Borgogna una figurina in

pietra di un bambino in culla mostra il piccolo con un cane rannicchiato sulle gambe, quasi fosse lì collocato per curare una qualche malattia agli arti.
Occasionalmente l'iconografia suggerisce il duplice ruolo del cane. Il dio greco Asclepio era sia dio della medicina che divinità degli Inferi, e aveva un cane sacro che incarnava entrambe le funzioni. A Xertigny una dea è raffigurata in compagnia di un cane e di un serpente; quest'ultimo era spesso associato all'oltretomba, ma era anche un simbolo di rigenerazione. La dea celtica dei cavalli Epona viene a volte mostrata insieme ad un cane: ad Altrier compare con un cane ed un corvo, come se l'elemento ctonio fosse qui prevalente.
A parte l'iconografia, l'archeologia ha prodotto numerose prove che i cani venissero impiegati in rituali probabilmente connessi all'oltretomba (*vedasi* SACRIFICIO DI ANIMALI). Le fosse e i pozzi contengono a volte resti di cani: a Muntham Court, nel Sussex, in una fossa profonda più di 60 m, annessa ad un tempio circolare del I secolo d.C., sono stati ritrovati gli scheletri di numerosi cani. All'interno di un pozzo a Caerwent (Gwent) sono stati scoperti i teschi di cinque cani, e una figurina in bronzo è venuta alla luce nel pozzo di Coventina a Carrawburgh, nel nord della Britannia. Nel forte di Danebury, dell'Età del Ferro, all'interno di una fossa risalente alla fase più primitiva dell'insediamento, sono stati rinvenuti due cani insieme alle ossa, scelte con grande cura, di circa sette altre specie di animali. Presso il piccolo sito archeologico romano di Staines, vicino a Londra, un pozzo conteneva sedici cani e una ciotola di Samo ancora integra. A Ivy Chimneys (Sussex), sede di insediamenti dell'Età del Ferro e di epoca romana, in un fossato si sono ritrovati i corpi di un cavallo e di una pecora, o capra, insieme a una fila di denti di cane, disposti a formare una sorta di collana. Sette cuccioli, uno accompagnato da una cagna adulta, furono seppelliti ciascuno in un'urna nelle pa-

cane in bronzo, probabilmente un levriero scozzese, rinvenuto nel santuario romano-celtico di Lydney (Gloucestershire).

ludi di Upchurch, nel Kent, e nell'attuale quartiere di Elephant and Castle di Londra i corpi di due cani furono collocati in una scatola di legno insieme a ceramiche del II secolo e inumati in una fossa poco profonda. La pratica di seppellire i cani secondo rituali particolari o anomali proseguì per tutto il periodo della dominazione romana della Britannia: nel cimitero di tarda epoca romana di Lankhills (Winchester), il corpo di un uomo decapitato era accompagnato da due cani, uno intero, l'altro smembrato e con le estremità della spina dorsale ripiegate e legate insieme.
Tutte le testimonianze suddette riguardanti il rituale di sepoltura associato ai cani mettono in evidenza una serie complessa di attività religiose che dovevano avere lo scopo di placare le potenze dell'aldilà. *Vedasi anche* MAC DA THÓ.

☐ *Dehn 1941, 104ss; Wightman 1970, 217ss; Wheeler & Wheeler 1932; Thill 1978, nn. 45, 46; Espérandieu, n. 4219; MacDonald 1979, 415-24; Cunliffe 1983, 46, 155ss; Allason-Jones & McKay 1985; Ross 1968, 255-85; Thevenot 1968, 68; Green 1986, 175-6; 1989, 10-16, 53-4, 69, figg. 30, 31; Linckenheld 1929, 40-92; Hondius-Crone 1955; van Aartsen 1971; Turner 1982, 15.*

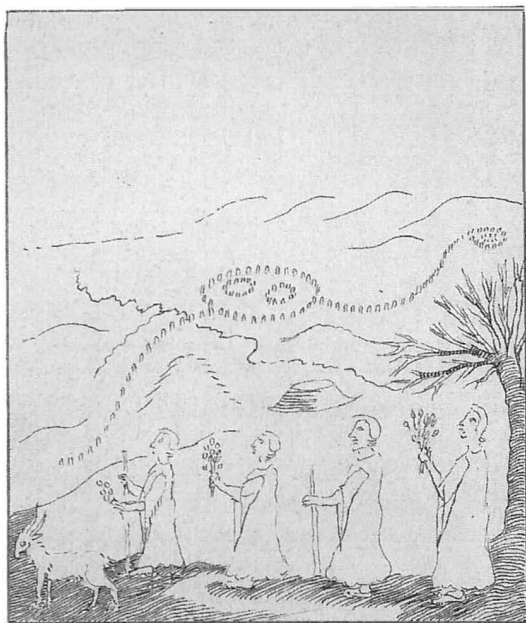
capra Nell'iconografia religiosa sia classica sia celtica la capra sembra rappresentasse la fertilità. Tale è il ruolo dell'animale quando appare accanto a Mercurio, e in questo contesto è interscambiabile con l'ARIETE, anch'esso simbolo di fertilità. Il Mercurio celtico è spesso raffigurato con la sua capra, come a Glanum, in Provenza, dove è accompagnato dalla sua moglie locale, Rosmerta.
Divinità celtiche con corna di capra sono documentate in Britannia e in Gallia. A Colchester, un'urna decorata con un volto umano presenta anche un fallo e corna di capra. L'associazione con la fertilità si ritrova anche in Germania, a Bonn, dove un altare dedicato alle Matronae Aufaniae reca sul lato posteriore il rilievo di un albero con un SERPENTE attorcigliato e una capra con tre corpi. Cernunnos, il dio con corna di cervo, ha zampe di capra su un rilievo a Beaune, e ad Yzeures-sur-Creuse (Indre-et-Loire) è visibile la figura di un dio seduto su una capra, accompagnato da un SERPENTE CON CORNA D'ARIETE. Tutte queste immagini testimoniano la fondamentale associazione del simbolismo della capra ad altri elementi figurativi che rispecchiano in modo esplicito i concetti di fertilità e di abbondanza. La capra è un animale sessualmente attivo e le corna rappresentano sia la virilità sia l'aggressività. Un'interessante scoperta fatta recentemente nel sud-ovest della Scozia consiste in una piccola immagine di capra con grandi corna esageratamente evidenziate.

☐ *Green et al. 1985, 43-50; 1976, 217; 1989, fig. 23; Ross 1967a, fig. 78; Louibie 1965, 279-84; Espérandieu, nn. 2083, 7772.*

carro/carretto L'impiego del carro come corredo funebre (*vedasi* CARRO/CARRETTO, SEPOLTURA CON), comune in Europa nel periodo di Hallstatt e in quello di La Tène, può essere connesso all'uso religioso dei carri da parte dei Celti e dei proto-Celti. Nella preceltica "cultura dei campi d'urne" dell'Età del Bronzo modellini di carri, recanti vasi in lamina di bronzo, rispecchiavano forse un rituale che aveva lo scopo di provocare magicamente la pioggia o di allontanarla. Il "carro del sole" di Trundholm, sepolto in un campo in Danimarca intorno al 1300 – 1200 a.C., era un carro a sei ruote trainato da un cavallo e trasportava un disco solare in bronzo dorato. Il veicolo cultuale in miniatura di STRETTWEG, in Austria, data dal VI secolo a.C. Su di esso la figura di una dea innalza sopra la propria testa un recipiente, mentre accanto a lei si svolge una scena di caccia rituale, con cervi, cavalieri e fanti.
Il carro da guerra era un simbolo di prestigio sociale presso l'aristocrazia militare

celtica. Era rapido e maneggevole in battaglia e permetteva di mettere in luce tanto l'abilità del guerriero quanto quella dell'auriga e del cavallo. All'epoca di Cesare in Gallia questi carri non venivano quasi più utilizzati in battaglia, benché egli fosse stato testimone del loro impiego in Britannia. Come mezzo di trasporto rituale, tuttavia, mantennero la loro importanza. Tacito (*Germania* 40) descrive la dea teutonica della terra NERTHUS che viaggiava su un carro alla guida di processioni rituali. Sul Calderone di Gundestrup è ritratta una dea con accanto due ruote stilizzate, rappresentanti forse un carro. La regina Medb del Connacht attraversava il campo di battaglia su un carro prima di ogni battaglia contro l'Ulster. Due Dee-madri romano-celtiche ad Essey, in Borgogna, sono raffigurate sedute su un carro. Infine, il cocchio del dio del sole greco-romano, Apollo, venne occasionalmente utilizzato nelle rappresentazioni del dio del sole celtico: a Besigheim, presso Stoccarda, l'immagine tradizionale del cavaliere e del cavallo su una COLONNA DI GIOVE fu sostituita da un dio del cielo alla guida del proprio carro, con il mostro infernale sconfitto al suolo; in questo gruppo scultoreo l'elemento solare è rappresentato dal carro e non, come d'abitudine, dal cavallo.

☐ *Reinach 1917, 157; Green 1984a, 177; 1991a; Espérandieu, 2325; Megaw 1970, n. 38; Glob 1974; Coles & Harding 1979, 367-8; Gimbutas 1965, 341-2.*

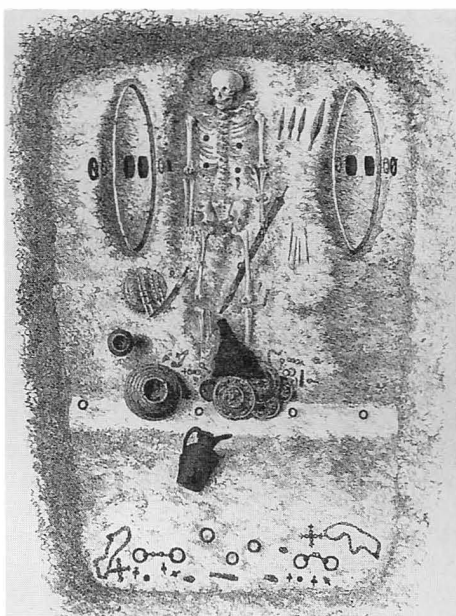
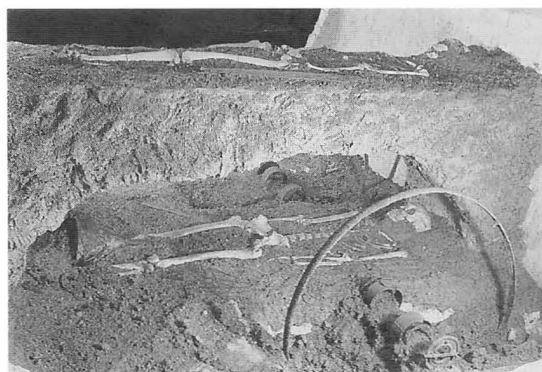
carro/carretto, sepoltura con Durante i periodi di Hallstatt e La Tène, nell'Età del Ferro, i membri più insigni della società celtica venivano inumati in ricche tombe, caratterizzate a volte dalla presenza, accanto al defunto, di carri o carretti leggeri. Nel periodo di Hallstatt (la prima Età del Ferro dell'Europa non-mediterranea) gli individui più importanti erano sepolti in camere sepolcrali in legno sotto tumuli di terra, insieme a carri a quattro ruote, a volte parzialmente smontati. In alcune se-

Sacrificio druidico di una **capra** in un disegno del 1759 di William Stukeley.

Moneta del II secolo a.C., proveniente dalla Germania e raffigurante un auriga alla guida di un **carro** a due ruote tirato da due cavalli.

polture sono stati rinvenuti tre gruppi di finimenti o bardature per cavalli, appartenuti al destriero del condottiero e alla pariglia del carro. Ogni tanto la pariglia di cavalli veniva sepolta col defunto (*vedasi* CAVALLO). Il tumulo di Höhmichele (Germania), del VI secolo a.C., conteneva due camere di legno, una con una donna sepolta con il suo carro, l'altra con il corpo di un uomo, inumato con carro e finimenti ed adagiato su una pelle di toro accanto ad una donna, con una faretra, due archi e cinquanta frecce dalla punta di ferro. La ricchezza della tomba è suggerita dallo splendido corredo funebre – vasellame, gioielli e preziosi tessuti, compresa seta cinese. Un altro esempio è la tomba della principessa di VIX, in Borgogna, dove una donna di alto rango venne inumata su un carro di legno smontato, insieme ad un enorme cratere greco (un vaso per mescolare il vino) importato da Corinto o da Taranto. Più ad est, a BÝČISKÁLA, in Cecoslovacchia, fu rinvenuto un carro funebre del periodo di Hallstatt, rivestito di bronzo e ornato con motivi a svastica. Quando era nuovo lo scintillio del metallo, brillante come l'oro, rappresentava probabilmente uno spettacolo solenne per chi partecipava alle cerimonie funebri.
Intorno al 500 a.C. il centro del potere celtico si spostò a nord-ovest, verso la regione della Marna, nella Francia orientale. La tradizione di seppellire i morti con i loro carri continuò, ma nelle tombe degli individui d'alto rango venivano ora collocati carri leggeri a due ruote, spesso smontati, e a volte accompagnati dai cavalli. Nell'Europa continentale le tombe di questo tipo appartengono indubbiamente a membri dell'aristocrazia militare, mentre in Britannia le prove sono meno decisive. La tumulazione dei defunti con veicoli a due ruote si diffuse in Europa nel V secolo a.C., all'inizio del periodo di La Tène. Un esempio di questo tipo di sepoltura nella regione della Marna è quella di La Gorge Meillet, consistente in due inumazioni sovrapposte: al livello superiore vi era il corpo di un uomo con una spada, a quello inferiore un giovane, adagiato su un carro a due ruote e vestito con una tunica. Il corredo funebre era assai cospicuo: gioielli, un servizio da toeletta, una lunga spada, quattro lance, del cibo e del vino.
In Britannia un gruppo di Celti continentali si stabilì con tutta probabilità nelle regioni del nord-est all'inizio del IV secolo a.C., diffondendosi poi nel resto dell'odierna Inghilterra. Essi portarono con sé una cultura materiale specifica, la cosiddettta "Cultura di ARRAS", caratterizzata da metodi di sepoltura particolari, che comprendevano il carro nel corredo funerario. I veicoli erano seppelliti con i loro proprietari – sia uomini che donne – a volte interi, a volte a pezzi, ma raramente insieme alle armi. Il "tumulo della regina" conteneva uno scheletro disteso, carne di maiale, un carro smontato, una frusta e uno specchio: da ciò si è dedotto che si trattasse di una sepoltura femminile. Il "tumulo del re" conteneva anch'esso uno scheletro disteso, ma insieme al veicolo vi erano i resti dei cavalli, sacrificati alla morte del loro padrone. Scoperte recenti presso Wetwang Slack (Yorkshire orientale) riguardano due carri, ognuno al centro di un tumulo quadrato, annessi a una sepoltura maschile e a una femminile. Entrambi i veicoli erano stati smontati prima dell'inumazione ed entrambe le tombe mostrano segni di un rituale precisamente formalizzato: prima furono deposti i cerchioni e il telaio in ferro, poi il defunto con la sua porzione di carne di maiale, ed infine le ruote ed il resto del carro. Nel sepolcro della donna il corredo funebre era composto prevalentemente di bronzo: ella fu interrata in posizione rannicchiata, con del cibo, uno specchio, un lungo spillone e una specie di cestino da lavoro. Di contro, nella tomba maschile furono rinvenuti quasi esclusivamente oggetti di ferro: l'uomo era un guerriero, e volle con sé nell'aldilà la sua spada, sette lance e uno scudo nel primo stile La Tène. Le sepolture di

Wetwang Slack erano con una certa probabilità tombe di famiglia del principe e della principessa al potere.
Nell'Età del Ferro la pratica della sepoltura con carri era ampiamente diffusa. Nel I secolo a.C. due veicoli da cerimonia gallici furono smontati e posti sotto un tumulo in una palude a Dejbjerg, in Danimarca, insieme ai resti della cremazione di una donna. Nel Nord Italia, invece, i Celti della Val CAMONICA dell'Età del Ferro raffigurarono carri funerari che trasportavano urne, seguiti da un corteo funebre.

☐ *Burgess 1980, 277; Champion et al. 1984, 270-3; Green 1986, 3, 123-6; Olmsted 1979, 130-2; Glob 1969, 167; Megaw 1970, n. 7; Megaw & Megaw 1989, 46-7; Stead 1979; Dent 1985, 85-92; Collis 1984, 118, 138; Hodson & Rowlett 1973, 184-5; Cunliffe 1974, 287-99; Anati 1965.*

Cathbadh Nel ciclo dei racconti dell'Ulster, Cathbadh è un DRUIDO del regno di re Conchobar. Il suo ruolo appare principalmente connesso alla pratica della profezia (*vedasi* ORACOLO) e della DIVINAZIONE: in più di un'occasione egli predice la buona o la cattiva sorte ai guerrieri dell'Ulster. Personaggio assai influente, a volte superava in autorità lo stesso re.
Nel *Táin Bó Cuailnge* (*La Razzia del Bestiame di Cooley*), Cathbadh compare in veste di istruttore dei giovani eroi nelle arti della divinazione, facendo loro predizioni buone o cattive e rivelando i giorni fausti o infausti per determinate attività. Durante una di queste "lezioni", Cathbadh profetizzò che quel particolare giorno sarebbe stato fortunato per chiunque avesse preso le armi, e che la vita di costui sarebbe stata breve ma gloriosa. Udita la profezia, il giovane eroe CÚ CHULAINN chiese immediatamente al re di poter imbracciare le armi da uomo, pur essendo ancora un ragazzo.
In un'altra occasione, Cathbadh mise in guardia gli uomini dell'Ulster contro la satira aspra e distruttiva del poeta Aithirne.

Disegno della **sepoltura con carro** di un guerriero a La Gorge Meillet (Marna, IV-III secolo a.C.).

Sepoltura con carro del guerriero di La Gorge Meillet (Marna, Francia).

Un'importante profezia del druido riguardò la sorte di DEIRDRE. Questa era la figlia di Fedlimid, il cantastorie di re CONCHOBAR; Cathbadh, presente alla nascita della bambina, predisse che ella sarebbe diventata bellissima ma che avrebbe anche causato morte e rovina tra gli uomini dell'Ulster.

□ *Dunn 1914, 60; Ross 1967a, 54-5; Kinsella 1969; O' Fáolain 1954; O'Hógáin 1990; Mac Cana 1983, 94.*

Caturix *vedasi* MARTE CATURIX.

cavaliere I Celti dimostravano l'onore e la venerazione che accordavano al CAVALLO nelle immagini di un Divino Cavaliere, generalmente percepito come un guerriero. Dei-guerrieri a cavallo non facevano parte del repertorio iconografico religioso dei Romani, ma alcune divinità d'origine romana, in particolare Marte e Giove, erano associate, nei territori celtici, alla figura del cavaliere.

In epoca preromana i Celti adoravano divinità a cavallo, sia maschili sia femminili: sulle monete celtiche appaiono sul retro di molte emissioni tribali. I santuari nella Gallia del sud erano spesso ornati con figure in pietra di guerrieri a cavallo: a Mouriès sono visibili alcune incisioni su pietra di guerrieri a cavallo e nel santuario di Entremont, tra le numerose immagini di teste mozzate, è possibile ammirare il rilievo di un cavaliere che trasporta una testa mozza. Da St-Michel-de-Valbonne (Var) proviene un menhir che reca la curiosa raffigurazione, d'epoca preromana, di un cavaliere con una testa enorme che cavalca su cinque teste tagliate (*vedasi* RUDIANUS). Questi cavalieri sono probabilmente dei-guerrieri, e le teste mozzate rappresentano i nemici sconfitti.

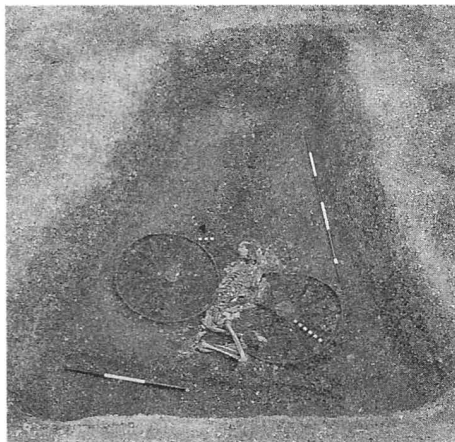
Dèi della guerra a cavallo erano venerati in modo particolare nell'est della Britannia, tra le tribù dei Catuvellauni e dei Corieltauvi. In un santuario a Kelvedon (Essex) è stato rinvenuto un vaso con figure di cavalieri stampigliate, risalente già alla fine del I secolo a.C. Nella fase romano-celtica il culto delle divinità a cavallo sembra rivestisse una grande importanza: il sacro complesso di Brigstock (Northamptonshire) fu consacrato ad un divino cavaliere, del quale si sono rinvenute molte statuette in bronzo. Una statuina dello stesso tipo proviene da Westwood Bridge (Peterborough). Un ritrovamento a Martlesham (Suffolk) collega in modo diretto il dio della guerra a cavallo con il culto del Marte celtico: una figura in bronzo ritrae un dio in groppa ad un cavallo mentre calpesta un nemico abbattuto, e l'iscrizione annessa dedica l'immagine a MARTE COROTIACUS. Su una pietra a Stragglethorpe (Lincolnshire) un cavaliere con una lancia è raffigurato nell'atto di schiacciare un serpente. Dall'antica città di Margidunum, nell'odierno Nottinghamshire, proviene il rilievo su pietra di un cavaliere stilizzato con lancia e scudo, in groppa ad un cavallo piccolissimo. Le immagini del guerriero a cavallo che calpesta il nemico richiamano con forza alla mente quelle raffigurate sulle pietre tombali dei cavalieri della prima età imperiale presenti in Renania. Dèi celtici della guerra a cavallo erano venerati tra i Dobunni del Gloucestershire. A Kingscote un dio a cavallo è raffigurato su un rilievo in compagnia di una dea seduta, e a Bisley un altro cavaliere brandisce un grande scudo ed un'ascia. Spille a forma di cavaliere sono venute alla luce in diversi luoghi sacri, compreso il santuario di Lamyatt Beacon nel Somerset.

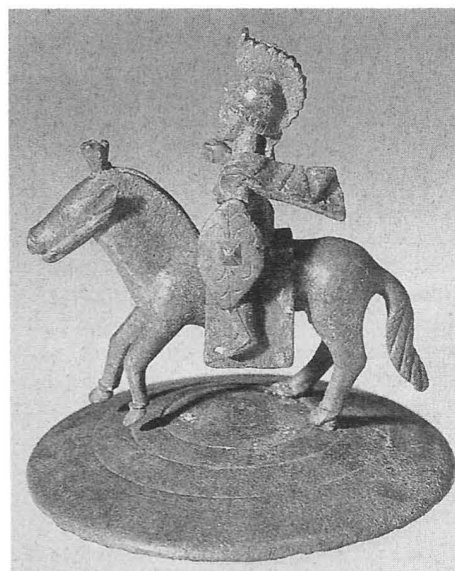
Il dio del CIELO celtico compare nella Gallia orientale e in Renania come guerriero celeste: sulla cima delle COLONNE DI GIOVE, un gruppo statuario lo rappresenta in groppa ad un cavallo al galoppo, con un fulmine in una mano e, spesso, una ruota solare impugnata a guisa di scudo nell'altra. Il suo cavallo calpesta un mostro, metà uomo, metà serpente, che simboleggia le forze oscure. Qui il dio è rappresentato come cavaliere poiché tra i Celti il cavallo era anch'esso un simbolo solare.

Altre divinità si mostrano a volte in grop-

pa ad un cavallo. L'Apollo celtico, dio del sole e della guarigione, poteva essere raffigurato anche come cavaliere: figurine in argilla di cavalli e cavalieri venivano offerte ad Apollo Belenus nel suo santuario di Sainte-Sabine in Borgogna. APOLLO ATEPOMARUS, il cui appellativo è filologicamente connesso alla parola "cavallo", veniva invocato a Mauvières (Indre). Infine è necessario non dimenticare EPONA, la dea celtica dei cavalli, che montava all'amazzone una giumenta e il cui culto era presente in tutto il mondo celtico.

☐ *Ross 1967a, 168-203, fig. 138; Espérandieu, nn. 38, 105; Thevenot 1951, 129-41; 1968, 56-7; Benoit 1955; 1981, fig. 49; Allen 1980, 133-48; Green 1976, 181, 218; 1986, 108, figg. 58-9, 61-5, 90; 1989, 123-9; Ambrose & Henig 1980, 135-8; Greenfield 1963, 228ss; Bauchhenss & Nölke 1981; Rodwell 1973, 265-7, tav. XXIXa; Leech 1986; C. I. L. XIII, 1318.*

cavallo Nel corso dell'VIII secolo a.C., l'invasione dorica della Grecia introdusse nell'Europa centrale l'uso del cavallo come cavalcatura oltre che come bestia da tiro. L'animale divenne il simbolo dell'aristocrazia guerriera: cavalcare era un'attività prestigiosa e dal periodo di Hallstatt della prima Età del Ferro il cavallo assunse un ruolo importante in battaglia. Nel mondo celtico sia il CAVALIERE sia l'auriga erano individui di elevata condizione sociale. Oltre alla sua connessione con la guerra, il cavallo veniva onorato e rispettato poiché gli venivano riconosciute altre qualità specifiche, come la bellezza, la velocità, il vigore sessuale e la fertilità. Esso era inoltre apprezzato per il suo alto valore economico. Non bisogna quindi meravigliarsi che i cavalli avessero una posizione tanto preminente nei sistemi di credenze dei Celti. Esistono solide testimonianze riguardo ai rituali associati al cavallo: le immagini di questo animale abbondano, e diverse divinità celtiche lo adottarono come proprio emblema.

Sepoltura con carro di un guerriero a Garton Slack (Yorkshire orientale).

Moneta gallica degli Aulerci Cenomani raffigurante un **cavaliere** o un auriga che calpesta un nemico.

Statuetta di un **cavaliere** proveniente da Peterborough (Cambridgeshire).

Testimonianze archeologiche di sacrifici di cavalli e di pratiche rituali associate alla sepoltura dei cavalli morti naturalmente sono presenti in tutta l'Europa celtica (*vedasi* SACRIFICIO DI ANIMALI). In una caverna del VI secolo a.C. a BÝČISKÁLA, in Cecoslovacchia, sono state rinvenute abbondanti prove di riti funerari, tra le quali quelle dell'inumazione di quaranta persone (prevalentemente donne) sepolte prive della testa, delle mani e dei piedi. Non lontano vi erano le carcasse squartate di due cavalli. Nel santuario preromano del periodo di La Tène a GOURNAY-SUR-ARONDE (Oise) furono sotterrati cavalli interi, e questo riflette forse un rituale di sepoltura eseguito con tutti gli onori, che ben si addicevano ad animali tanto prestigiosi. Alcune sepolture con carro realizzate in Britannia durante la fase della "Cultura di Arras" dell'Età del Ferro (*vedasi* CARRO/CARRETTO, SEPOLTURA CON) non contenevano solamente il defunto con il suo veicolo, ma anche la pariglia di cavalli, uccisi e sepolti con il loro padrone. Ciò avvenne, ad esempio, nel "tumulo del re" dello Yorkshire orientale e riti simili sono documentati a Mildenhall (Suffolk) e a Fordington nei pressi di Dorchester (Dorset). Prove di rituali connessi alla sepoltura dei cavalli furono scoperte in alcune fortezze, come quella di Danebury, del 400 a.C., dove fosse in disuso per l'immagazzinamento del grano contenevano mandibole di cavalli; a South Cadbury Castle crani di cavalli e di bovini furono sepolti con cura in alcune fosse nei pressi di un santuario dell'Età del Ferro.

Questi riti proseguirono anche nel corso dell'epoca romano-celtica: al di sotto dell'entrata di un edificio a pianta basilicale annesso al santuario romano-celtico di Bourton Grounds (Buckinghamshire) sono stati trovati dei cavalli, sepolti nelle fondamenta del tempio forse come offerte propiziatorie. Una fossa del II secolo d.C. trovata a Newstead, nel sud della Scozia, conteneva teschi umani, di buoi e di cavalli, e in un pozzo rituale a Bekesbourne, nel Kent, sono stati scoperti diversi vasi interi posti sopra una pietra piatta sulla quale erano stati sistemati in cerchio dei denti di cavallo. Se, da una parte, tutti questi elementi riguardanti l'attività rituale ci dicono poco o niente sui sistemi di credenze ad essa associati, dall'altra dimostrano quanto i Celti rispettassero i cavalli; di conseguenza la considerevole perdita economica per la comunità rappresentata dal loro sacrificio suggerisce che l'uccisione venisse compiuta solo in casi di urgente necessità.

Immagini di cavalli, a volte di natura chiaramente sacra, compaiono nel corso dell'Età del Ferro. Occasionalmente è possibile associare il cavallo con culti specifici. Le monete ritraggono regolarmente l'animale in stretta relazione con il simbolismo solare, anticipando il legame esplicito con il dio celtico del cielo e del SOLE. In Provenza, alcuni santuari preromani erano decorati con immagini di cavalli: a ROQUEPERTUSE è stato rinvenuto un fregio con il profilo delle teste stilizzate di quattro cavalli; a Nages una pietra reca l'effigie di teste d'uomo e di cavallo alternate, e a Mouriès molte immagini di cavalli, inclusa quella di un animale con le corna, furono scolpite nella pietra. In questi santuari il cavallo era probabilmente associato a culti di guerra. Alla fine dell'Età del Ferro, numerose statue di animali in bronzo furono sepolte a Neuvy-en-Sullias (Loiret), nei pressi di un santuario. Tra queste vi era la statuetta di un cavallo di splendida fattura, dedicata al dio celtico RUDIOBUS. In Britannia il cavallo bianco di UFFINGTON vanta comunque il titolo della migliore rappresentazione d'epoca preromana.

Nel periodo romano-celtico il cavallo si trova associato a varie divinità. Versioni celtiche di dèi romani erano collegate ai cavalli secondo modalità estranee all'iconografia classica. Così il Giove celtico compare come dio del cielo e del sole, generalmente a cavallo, sulla COLONNA DI GIOVE. Il fatto che, in questo contesto, il cavallo sia senza dubbio un animale solare

è evidente, poiché il simbolo solare della ruota sostituisce ogni tanto il cavallo sulla schiena del Gigante. L'associazione con il simbolismo solare si ripete sulla parete di una cava a Bad Dürkheim, in Germania, sulla quale sono incise immagini di uomini, cavalli, ruote e svastiche. Alcune delle figurine di cavalli in argilla ritrovate ammassate ad ASSCHE-KALKOVEN (Belgio) portano amuleti lunari intorno al collo, nuovamente ad indicare un simbolismo celeste. I cavalli erano anche collegati all'acqua e alle sorgenti curative. Statuette di cavalli venivano offerte nei santuari curativi dedicati all'Apollo celtico, come quello di Sainte-Sabine in Borgogna. Il dio, qui venerato con l'epiteto di Belenus, era connesso al culto del sole e il cavallo era forse presente nella sua qualità di animale solare. Gli dèi della guerra romano-celtici, equiparati a Marte, vengono ritratti a cavallo, specialmente nell'est della Britannia, come riflesso diretto del ruolo di questo animale in battaglia.

La principale divinità romano-celtica dei cavalli era EPONA, la dea che presiedeva al loro allevamento e alla fertilità, e proteggeva gli ufficiali di cavalleria. Il legame tra cavalli e divinità femminili può essere fatto risalire all'Età del Ferro, dalla quale provengono monete raffiguranti donne a cavallo o alla guida di carri, quasi sicuramente dee. Anche la tradizione irlandese collega le dee ai cavalli: la Dea-madre e dea della guerra MACHA è spesso accompagnata da immagini equine. Il fatto che fossero correlati a culti così diversi indica che i cavalli godevano di una venerazione indipendente da quella delle varie divinità e che erano considerati a buon diritto simboli delle loro qualità specifiche. *Vedasi anche* PRYDERI; RHIANNON; SVASTICA.

☐ *Green 1976, 111; 1986, 49, 59, 170-8; 1989, figg. 62, 63; 1990a; Megaw 1970, 13, n. 35; Linduff 1979, 817-37; Magnen & Thevenot 1953; Cunliffe 1974, 287-99; Thevenot 1951, 129-41; Cunliffe 1983, 155-71; Alcock 1972, 136-53; Benoit 1955; de Laet 1942, 41-54; Ross*

Moneta celtica in oro, raffigurante una donna a **cavallo** (Germania).

Lastra in pietra decorata con l'incisione di quattro teste di **cavallo** (VI secolo a.C., Roquepertuse, Provenza).

& Feacham 1976, 230-7; Ross 1968, 255-85; Brunaux 1986.

cerchio Dei vari simboli e motivi decorativi che ornano gli oggetti di metallo e altri manufatti in Europa nel corso della tarda Età del Bronzo e della prima Età del Ferro, quello che ricorre con maggior frequenza è il cerchio, in particolare il cerchio concentrico. Bisogna andare molto cauti nell'attribuire a queste decorazioni significati religiosi, ma diverse testimonianze inducono a ritenere che, sia prima sia durante l'epoca di dominio celtico in Europa, il cerchio fosse connesso a specifici rituali. La sua importanza simbolica è legata al culto solare: su alcune monete celtiche immagini di cavalli – essi stessi emblemi solari – appaiono associate a ruote e cerchi, che sembrerebbero motivi solari intercambiabili (*vedasi* RUOTA, ATTRIBUTO DIVINO). Cerchi e ruote solari si ritrovano insieme su molte lapidi romano-celtiche dell'Alsazia. Vari tipi di emblemi celesti, inclusi il sole e il cerchio, decorano alcune figurine in argilla di dee celtiche, e un simile spiegamento di immagini è presente su alcune statuette in bronzo del dio con il martello Sucellus.
È probabile che in alcune circostanze il cerchio, compreso quello concentrico, potesse raffigurare il sole, o una versione "ridotta" della ruota con i raggi. Ma il cerchio possedeva anche un significato proprio come anello di eternità, che poteva andare al di là del suo simbolismo solare.
☐ *Powell 1966, 155; Allen 1980; Linckenheld 1927; Green 1984a, 162-3; 1990a; 1991a.*

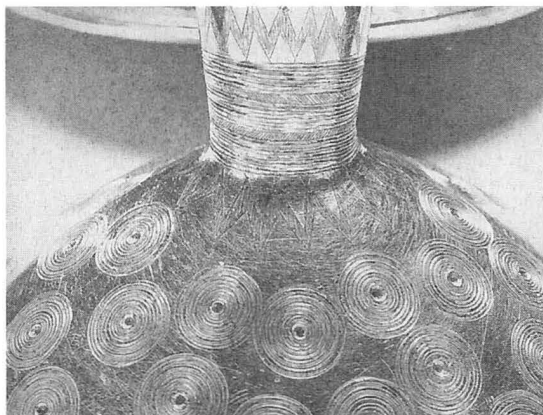
Cerne Abbas (Gigante di) A monte del villaggio di Cerne Abbas, in una remota valle tra le colline del Dorset, si trova l'incisione di un gigante alto quasi 60 m, intagliato nel manto erboso fino a far emergere lo strato gessoso sottostante, e appartenente al piccolo gruppo di incisioni realizzate sui pendii delle colline dell'Inghilterra meridionale, forse d'origine celtica (*vedasi anche* UFFINGTON). L'immagine raffigura un uomo nudo, itifallico, che brandisce con la mano destra una clava nodosa e tiene disteso il braccio sinistro come se un tempo vi fosse appeso qualcosa. La posizione dei piedi e delle ginocchia indica movimento.
Nel XIII secolo il gigante era conosciuto localmente col nome di Helith. È possibile che l'edificazione dell'abbazia di Cerne nel 987 d.C. abbia rappresentato una contromisura al paganesimo da esso simboleggiato. È noto che periodiche manutenzioni hanno mantenuto il gigante in buono stato, ma non si sa con precisione a quando risalga l'inizio di questa pratica. Antichi documenti asseriscono che la "ripulitura" veniva compiuta ad intervalli di un certo numero di anni, e che nel villaggio e nella campagna circostante quello era considerato un giorno di festa. Sicuramente nel recinto a 20 m circa sopra la testa del gigante fu eretto un palo, e il 1° maggio (il giorno della festa celtica di Beltene) gli abitanti salivano sulla collina e vi danzavano intorno, secondo un rito di fertilità indotto probabilmente dalla palese virilità del gigante. Questa cerimonia continuò sino all'inizio del nostro secolo, ma le sue origini sono ignote.
È assai probabile che il gigante di Cerne Abbas sia stato realizzato in epoca romano-celtica e, se l'ipotesi è corretta, potrebbe datare alla fine del II secolo d.C. La figura con la clava richiama quella di Ercole, e il braccio sinistro forse una volta sosteneva una pelle di leone, altro attributo specifico del semi-dio greco-romano. Fu verso la fine del II secolo d.C. che l'imperatore romano Commodo dichiarò di essere l'incarnazione di Ercole, proclamando se stesso "Hercules Romanus". Molte statuette in bronzo del semi-dio provenienti dall'East Anglia risalgono a tale data.
Ma anche se il gigante di Cerne Abbas fu influenzato dalla figura di Ercole, è assai probabile che di fatto rappresentasse un dio della fertilità celtico. Il palo e il rituale associato sono posteriori all'incisione, ma

possono riflettere un culto di fertilità vecchio di secoli, o forse anche di due millenni. L'associazione con il 1° maggio è interessante: era celebrata in quella data BELTENE, una delle quattro grandi festività stagionali, con riti di fertilità e l'accensione di falò per dare il benvenuto all'estate e al calore del sole. L'uomo di Cerne Abbas era probabilmente il centro di questi rituali.

☐ *Petrie 1926; Piggott 1938, 323-31; Grinsell 1958, 227-8, tav. XII.*

Cernunnos Il nome "Cernunnos" significa "colui che ha le corna" o "con le corna appuntite". Su un monumento dedicato da alcuni marinai parigini durante il regno di Tiberio, questo nome è iscritto sopra la testa e le spalle di un dio, calvo, con la barba da vecchio e con corna di cervo, dalle quali pendono due TORQUES. Oltre alle corna, il dio ha anche orecchie di cervo. Benché l'accostamento del nome "Cernunnos" all'immagine del dio con le corna si ritrovi solo su questo monumento, esso è stato utile per identificare molte altre immagini di dèi con corna di cervo realizzate sia prima sia dopo l'occupazione romana dei territori celtici.

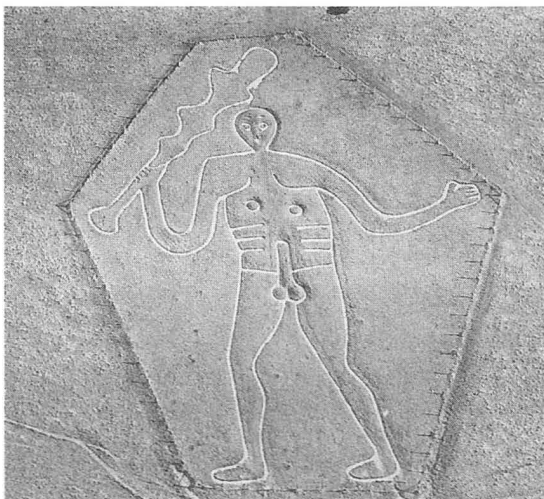
La figura di Cernunnos è degna di nota poiché, a differenza della maggior parte delle divinità celtiche, compare già nel periodo celtico preromano. La prima immagine conosciuta è l'incisione rupestre di Paspardo, in Val CAMONICA, del IV secolo a.C., nella quale un dio con corna di cervo reca un *torquis* ad ogni braccio ed è accompagnato da un SERPENTE CON CORNA D'ARIETE e da un piccolo devoto col pene eretto. Sul Calderone di Gundestrup, databile al II – I secolo a.C., Cernunnos ha le gambe incrociate, due *torques* e corna di cervo; accanto a lui vi sono un cervo, un serpente con corna d'ariete e altri animali. Quindi, già in epoca preromana, è possibile rilevare delle connessioni tra determinati simboli – il cervo, i *torques*, il serpente con corna d'ariete e la fertilità – che si manifesteranno poi chiaramente nelle im-

Spade della tarda Età del Bronzo provenienti dalla Germania: una di queste ha un'elsa con motivi a **cerchio**.

Fibula per abiti della tarda Età del Bronzo, con decorazione a **cerchi** concentrici (Clones, County Monaghan, Irlanda).

magini comuni del mondo romano-celtico.
Le raffigurazioni rinvenute in Gallia presentano, comunque, il simbolismo più sorpendente. In esse il dio è signore degli animali (come sul Calderone di Gundestrup) e divinità della fertilità, dell'abbondanza e della rigenerazione. In base alla distribuzione geografica, Cernunnos era più popolare nella Gallia del centro-nord, benché fosse venerato anche nella regione del Charente della Francia occidentale, a Saintes e in Britannia.
Nelle rappresentazioni romano-galliche, Cernunnos compare ripetutamente associato al serpente a corna d'ariete e ad altri motivi ricorrenti. Su un rilievo di Sommerécourt (Haute-Marne), il dio è ritratto mentre nutre un serpente con corna d'ariete da una scodella di pappa d'avena che ha in grembo; sulla testa vi sono dei buchi per l'inserimento delle corna di cervo, reali o di metallo. L'immagine ritorna a Étang-sur-Arroux in Borgogna su una statuetta di bronzo, che presenta l'interessante aggiunta di due teste attaccate a quella centrale del dio. Questo particolare collega Cernunnos a quel gruppo caratteristico di figure a tre teste o a tre facce, comuni tra i Remi e altrove (*vedasi* TRIPLICITÀ; TESTA TRIPLICE). Cernunnos viene associato al simbolismo del numero tre in altre parti della Borgogna: a Nuits-Saint-Georges ha tre facce e nella vicina Beaune il dio, pur non mostrando lui stesso segni di triplicità, è affiancato in un rilievo su pietra da una figura con tre facce. In entrambi i monumenti è dominante il simbolismo della fertilità. La presenza di corna staccabili, come notato in precedenza, suggerisce probabilmente un rituale stagionale, secondo il quale le corna venivano inserite o rimosse ad imitazione della crescita primaverile e della caduta autunnale di quelle del cervo.
In Gallia altre immagini rafforzano il legame del dio sia con gli animali sia con il simbolismo dell'abbondanza: su un rilievo a Reims, Cernunnos appare seduto a gambe incrociate, fiancheggiato da Apollo e Mercurio. Dalla sacca che ha in grembo fuoriescono monete o chicchi di grano, mangiati dal cervo e dal toro che sono ai suoi piedi; un topo acquattato sul timpano sopra la sua testa simboleggia forse il legame del dio con l'oltretomba. A Saintes, Cernunnos è presente due volte su un unico monumento: sulla faccia principale è in compagnia di una consorte, sul retro è seduto a gambe incrociate, accanto a figure di toro. L'associazione con una compagna è interessante, soprattutto perché conosciamo un'equivalente femminile di Cernunnos: a Clermont-Ferrand (Puy-de-Dôme) e Besançon (Doubs) statuette in bronzo ritraggono dee con corna di cervo. L'ultima raffigurazione degna di nota in Gallia è quella di Vendoeuvres (Indre) dove Cernunnos viene rappresentato come un giovinetto affiancato da due giovani a lui di poco maggiori che sono in bilico su due serpenti e tengono ciascuno ben stretta una delle corna del dio. La particolarità di questo rilievo sta nel fatto che i serpenti, benché senza corna d'ariete, hanno volti umani, come contraltare allo zoomorfismo dello stesso Cernunnos.
In Britannia due sono le raffigurazioni del dio con corna di cervo che meritano attenzione. La prima, da Cirencester, è un piccolo rilievo del dio, che al posto delle gambe mostra due grandi serpenti con corna d'ariete che sollevano la testa e tirano fuori la lingua, vicino a due borse piene di monete ai due lati del dio. La seconda compare su una moneta d'argento celtica scoperta di recente a Petersfield, nell'Hampshire, risalente a circa il 20 d.C.; essa mostra sul retro la testa di un personaggio con corna di cervo tra le cui corna vi è una ruota solare.
Cernunnos è uno degli esempi più singolari di divinità celtica semi-zoomorfa, così straordinariamente affine agli esseri che passano magicamente dalla forma umana a quella animale (*vedasi* METAMORFOSI) comuni nella letteratura in vernacolo. Il forte legame con il CERVO è confermato

dall'adozione delle corna ramificate e, a volte, degli zoccoli e delle orecchie di questo animale. Un altro fedele compagno di Cernunnos è il serpente, spesso con corna d'ariete, che si avvolge intorno al suo corpo, mangia dalla sua mano e, a Cirencester, si fonde nell'immagine stessa del dio. Il SERPENTE era simbolo di rinnovamento e di rigenerazione, mentre il cervo un animale dei boschi, veloce e sessualmente aggressivo. In molte raffigurazioni Cernunnos appare in veste di dio dell'abbondanza e della fertilità, con cornucopie, frutta, scodelle piene di grano o di soldi e, in Val Camonica, in compagnia di un piccolo devoto con pene eretto. La sua vicinanza alla gente comune può essere testimoniata dalla posizione a gambe incrociate: gli autori classici annotarono infatti che, generalmente, i Galli sedevano per terra (Diodoro V, 28, 4; Ateneo VI, 36). Infine, Cernunnos era soprattutto il signore degli animali. Oltre al cervo e al serpente, egli è spesso ritratto in compagnia di animali diversi, selvaggi e domestici, ad esaltazione del suo simbolismo di dio della natura selvaggia e di quella domata, della fecondità e della benevolenza nei confronti di ogni creatura. Il suo intimo rapporto con il mondo animale è evidenziato innanzitutto dalla sua stessa immagine di uomo-dio e bestia.

☐ *Espérandieu, nn. 3132, 3133, 2083, 3653, 1539; C. I. L. XIII, 3026; Anati 1965; Thevenot 1968, 144-53; Bober 1951, 13-51; Olmsted 1979, tav. 2A; Green 1989, 86-96; Wightman 1985, 179; Autun 1985; Devauges 1974, 434; Planson & Pommeret 1986, fig. 44; Musée Archéologique de Saintes 1984, n. 30; Boon 1982, 276-82.*

cervo Il simbolismo del cervo nella religione e nella mitologia dei Celti era legato alla percezione delle particolari qualità che l'animale possedeva. Il cervo è veloce, sessualmente vigoroso e aggressivo nella stagione degli amori. È il re della foresta, e la ramificazione delle corna rispecchia lo

Il grande gigante di gesso inciso sui pendii delle colline sopra **Cerne Abbas**, nel Dorset. Era forse un Ercole celtico del II secolo d.C.

Altare raffigurante **Cernunnos**, il dio con corna di cervo, fiancheggiato da Apollo e Mercurio (Reims, Francia).

sviluppo rigoglioso degli alberi nel bosco, mentre la loro crescita primaverile e la loro caduta autunnale attribuivano all'animale una valenza stagionale. Complessivamente esso sembra essere un emblema della fertilità, della ricchezza della foresta, della velocità e del prestigio.
Il cervo compare nell'iconografia di tutto il mondo celtico sotto le forme più varie, sia prima sia dopo la conquista romana. Nell'Età del Bronzo e in quella del Ferro a PASPARDO, in Val Camonica, i cervi costituivano l'elemento più importante nel repertorio degli incisori rupestri. A Nequane un'incisone sulla parete rocciosa, risalente al VII secolo a.C., ritrae un cacciatore con pene eretto in compagnia di una creatura per metà uomo e per metà cervo. In Val Camonica il cervo è frequentemente rappresentato nella sua qualità di bestia da preda, benché le immagini evidenzino anche un profondo rispetto per l'animale, che spesso compare all'interno di un cerchio formato da figure in preghiera o da danzatori, presentando in questo caso anche un legame con il sole; a volte corna ramificate e disco solare munito di raggi si fondono in un simbolo composito. Il cervo è presente in un certo numero di rappresentazioni sin dai tempi più antichi della storia celtica: a STRETTWEG, una probabile scena di caccia rituale raffigurata su un carro cultuale in bronzo del VII secolo a.C. mostra una dea, alcuni soldati e due piccoli cervi con corna enormi. Su una scodella d'oro del VI secolo a.C. trovata a Zürich Altstetten sono visibili immagini del sole, della luna e di un cervo. Un gruppo bronzeo del III secolo a.C. proveniente da Balzars nel Liechtenstein ritrae guerrieri con un cinghiale e un cervo, ancora con corna esagerate, e un cervo in bronzo risalente circa al 100 a.C. è stato rinvenuto a Saalfelden, in Austria. Il cervo appare anche su monete celtiche: su un esemplare di Maidstone, nel Kent, sono raffigurati un cinghiale e un cervo con corna enormi. La ripetuta enfasi sulle corna accresceva probabilmente l'efficacia dell'immagine associata alla virilità e al legame con la foresta di questo animale. Sicuramente un simbolismo stagionale è presente nel cervo di bronzo proveniente dal deposito di Neuvy-en-Sullias, della tarda Età del Ferro, le cui corna sono ricoperte dal velluto primaverile.
Molti dei-cacciatori romano-celtici vengono ritratti con cervi (*vedasi* CACCIA, DIVINA). Queste divinità hanno spesso un rapporto ambiguo con la loro preda, in quanto sono presentate anche come protettori degli abitanti della foresta. Di fatto la caccia divina poteva simboleggiare tanto la rigenerazione e l'immortalità quanto la distruzione. Nel santuario di Le Donon, sui Vosgi, un cacciatore armato stende la mano sulle corna di un cervo in gesto di benedizione; a Treclun, in Borgogna, un dio nudo compare in una scena di caccia con cani e cervi. A Risingham, nel nord della Britannia, Cocidius è accompagnato da alcuni cervi, incluso un cervo maschio, e l'immagine del cacciatore di Londra del III secolo d.C. ritrae il dio accanto al suo cane e al suo cervo. A Colchester, in una fossa connessa ad un santuario, sono state ritrovate una figurina in bronzo di un cervo e una tavoletta in bronzo iscritta con una dedica a SILVANO CALLIRIUS (il "Re della Foresta").
Il dio celtico più strettamente legato al cervo è CERNUNNOS ("colui che ha le corna"). Sulla testa egli ostenta corna ramificate, mostrando così la sua fondamentale affinità con l'animale, in compagnia del quale a volte è ritratto. La più antica immagine di questo tipo si trova su una delle placche del Calderone di Gundestrup, databile forse tra il II e il I secolo a.C., la quale raffigura Cernunnos proprio accanto ad un cervo. In ambito romano-celtico, Cernunnos ed il cervo compaiono insieme su una stele a Reims e su un rilievo a Nuits-Saint-Georges in Borgogna.
Il cervo faceva parte di alcune attività rituali celtiche: a St Bernard (Vandea) una FOSSA rituale conteneva un cipresso, delle corna di cervo e le figurine di una dea,

mentre il corpo di un guerriero gallico dell'Età del Ferro venne sepolto in una fossa a Villeneuve-Renneville, in compagnia di un cervo addomesticato, munito di morso. Un pozzo rituale ad Ashill (Norfolk) conteneva zanne di cinghiale, corna di cervo e più di 100 vasi, e all'interno di un altro pozzo a Mays Meadow (Worcestershire) sono state rinvenute corna di cervo come resti di uno scheletro completo. A Wasperton (Warwickshire) è documentato un complesso rituale: la superficie inferiore di una pietra all'interno di un pozzo reca l'iscrizione "feliciter", e sulla faccia superiore, sotto ad uno strato di materiale bruciato, due paia di corna di cervo integre appaiono ancora attaccate a frammenti di ossa del cranio. Le corna erano state posizionate in modo da formare un quadrato all'interno del quale era stato acceso un fuoco (*vedasi* SACRIFICIO DI ANIMALI).

Cervi magici o soprannaturali figurano nelle tradizioni dell'Irlanda e del Galles: la dea della guerra, la Morrigán, poteva mutarsi in un cervo. I tori erano in grado di trasformarsi in uomini o cervi. In molti racconti irlandesi i cervi attraggono gli uomini nell'oltretomba. Nel Ciclo di Fionn, il guerriero Finn caccia il dio irlandese Donn, trasformatosi in cervo. La moglie di Finn, Sava, viene trasformata in cerbiatta dal Druido Nero e il figlio di Finn, Oisin, è a volte considerato per metà umano per metà cervo. Flidais è la dea irlandese della natura selvaggia, ed è di conseguenza legata anche al cervo. Nel *Primo Ramo del Mabinogi* Pwyll, signore del Dyfed, caccia un cervo che è in realtà la preda di Arawn, signore di Annwn, l'oltretomba gallese. Nel *Quarto Ramo*, Math di Gwynedd trasforma i nipoti Gwydion e Gilfaethwy in un cervo e in un cane da caccia. Nel *Racconto di Culhwch e Olwen*, Culhwch viene aiutato nella caccia al cinghiale incantato Twrch Trwyth da un cervo magico, con il quale egli riesce a comunicare.

☐ *Olmsted 1979; Espérandieu, nn. 3653, 7800, 7633; Planson & Pommeret*

Rilievo di **Cernunnos**, con le corna inanellate da *torques* ed un'iscrizione in suo onore, sul monumento parigino dei *Nautae Parisiaci* (inizi del I secolo d.C.).

Figurina in bronzo di un **cervo** (I millennio a.C., Germania).

1986; Anati 1965; Pobé & Roubier 1961, n. 54; Hatt 1964, tavv. 150, 151; Phillips 1977, n. 234; Merrifield 1983, 188; Mohen, Duval & Eluère 1987, n. 27; Green 1986, 133-5, 182-4, fig. 54; 1989, figg. 38, 134-9; Anon. 1980, n. 76; Megaw 1970, n. 4; Ross 1968, 258; 1986, fig. 60; 1967a, 333-8; Stokes 1895, 274.

Chamalières Un santuario celtico fu edificato presso Source des Roches de Chamalières (Puy-de-Dôme), a sud di Clermont-Ferrand, nel luogo dove due sorgenti ricche di minerali, sgorgano dal suolo. Il nome della divinità che qui si venerava è sconosciuto; non sono state rinvenute immagini legate al culto, ma di recente è stata scoperta una *defixio* incisa su una tavoletta di piombo col nome di MAPONUS. Inoltre figure in legno databili agli anni di poco precedenti l'arrivo dei Romani ritraggono dei pellegrini, a volte con la testa o gli occhi ben evidenziati, in atto di impetrare dalla divinità un rimedio per la cecità, la perdita della vista o le malattie oculari. Oltre 2000 offerte votive in legno sono poi state rinvenute a più di un metro di profondità vicino alle due sorgenti. Alcune monete fanno supporre che il santuario sia rimasto attivo solo per circa un centinaio di anni dopo la conquista di Cesare della Gallia (e cioè tra il I secolo a.C. e il I secolo d.C.). Sembra non vi fossero strutture edificate nel santuario, ma solo una sacra piscina e un muretto di recinzione in una valle palustre. Le offerte in legno furono probabilmente deposte, come a *Fontes Sequanae*, intorno alla fonte e alla piscina. *Vedasi anche* FONTI CURATIVE; VICHY.

☐ *Bémont 1984, nn. 269, 270; Vatin 1969; Green 1986, 151-2; Deyts 1983.*

chiave Il simbolo della chiave compare in immagini di varie dee celtiche, e può forse essere interpretato come un segno della capacità di queste divinità di aprire le porte dell'aldilà o di condurre i devoti supplici attraverso le barriere tra la morte e la vita ultraterrena. La dea AERICURA, venerata in Germania e nei Balcani, era probabilmente una divinità dell'oltretomba, analogamente ad Ecate, ed è raffigurata a volte con una chiave. A Winchester (Hampshire) l'immagine in legno di una dea, che indossa un mantello ed un *torquis*, la ritrae con una *mappa* (panno) ed una grande chiave. La *mappa* veniva utilizzata regolarmente dai Romani per segnalare l'inizio di una corsa di cavalli; Webster suggerisce che, in ambito simbolico, essa potesse riflettere l'inizio della vita. Se ciò è vero, la chiave può forse simboleggiare la fine dell'esistenza terrena ed il viaggio attraverso l'entrata nell'aldilà. Una scultura a Naix (Meuse) mostra una Dea-madre con due giovani ancelle, una delle quali porta un vaso e una chiave. Il vaso può forse alludere alla rigenerazione (*vedasi* CALDERONE) e la chiave fa ancora riferimento, probabilmente, alle porte dell'aldilà. Su alcuni monumenti la dea dei cavalli EPONA ha in mano una chiave, come a Grand (Vosges) e Gannat (Allier). Qui il simbolo indica, forse, al livello più elementare la porta della stalla e ad un livello più profondo l'apertura delle porte dell'oltretomba.

☐ *Green 1989, 69; Cunliffe & Fulford 1982, n. 115, tav. 31; Webster 1986a, 70-2; Thevenot 1968, 168ss; Espérandieu, nn. 4678, 4894, 1618.*

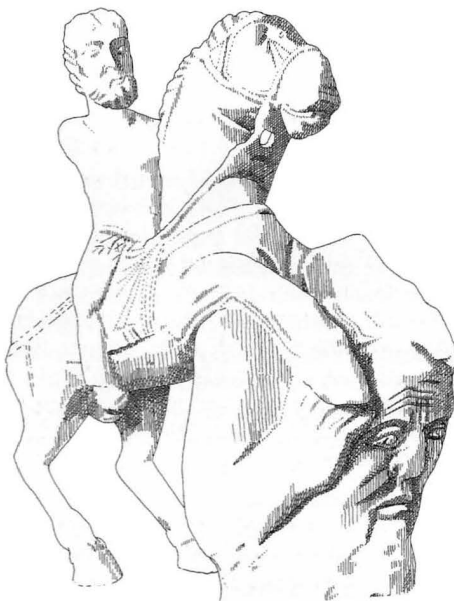
cielo, dio del Gran parte delle testimonianze relative ad una religione celeste sono collegate in modo specifico ai culti solari. Tuttavia il simbolismo e le divinità del cielo esistevano indipendentemente da quelli associati al SOLE.

Il dio romano del cielo GIOVE fu adottato nel pantheon celtico dove acquistò una serie di epiteti, titoli e appellativi indigeni, come Giove Poeninus o Giove Taranis. Alcuni di questi dimostrano che egli veniva percepito come un dio della montagna o del tuono. In termini iconografici, il culto del dio del cielo romano-celtico (in quanto distinto da quello di una divinità

solare) si manifesta soprattutto nelle raffigurazioni di un CAVALIERE celeste (*vedasi* COLONNA DI GIOVE), dove questi appare in veste di guerriero a cavallo, in lotta contro le forze del male e dell'oscurità, personificate da un mostro per metà serpente. Sebbene il cavaliere porti a volte una ruota solare, come a Obernberg e a Luxeuil, più frequentemente brandisce un fulmine di metallo o di pietra come arma di offesa. Il gruppo scultoreo è collocato su colonna, per innalzare l'immagine del dio il più possibile verso il suo elemento celeste. A Merten, nei pressi di Metz, il monumento raggiungeva quasi i 14 m.
Il dio del cielo celtico era il signore del firmamento, del sole, della PIOGGIA, delle tempeste e del TUONO. Divinità delle manifestazioni meteorologiche, comandava i fulmini, le alluvioni e la siccità. Era soprattutto un paladino della luce, del giorno e della vita che si opponeva costantemente alle forze dell'oscurità, della notte e della morte, in un culto dualistico di equilibri interdipendenti tra bene e male. *Vedasi anche* S, MOTIVO A; TARANIS.

☐ *Bauchhenss 1976; Bauchhenss & Nölke 1981; Green 1986, 61-71.*

cigno Le testimonianze sia archeologiche sia letterarie dimostrano che i cigni erano ritenuti animali soprannaturali: nella "cultura dei campi d'urne" e in quella di Hallstatt alcuni modellini di carri, spesso recanti dei vasi, erano trainati da uccelli acquatici dal lungo collo; ne è un esempio il calderone con le ruote di Orastie, nell'Europa orientale, databile tra il VII e il VI secolo a.C. I cigni appaiono assai raramente nell'iconografia romano-celtica, ma ad Alesia in Borgogna una scultura delle tre Dee-madri con tre bambini raffigura anche un altro bambino seduto in una barca in compagnia di un cigno.
Le fonti letterarie irlandesi abbondano di racconti mitologici associati ai cigni: una delle componenti fondamentali di queste storie è la METAMORFOSI da uomo a uccello, una caratteristica dei personaggi fem-

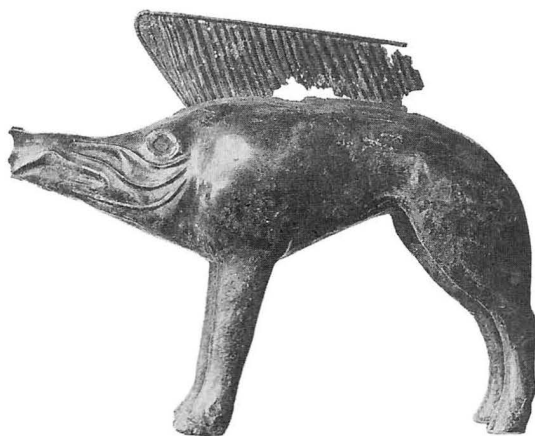
La dea dei cavalli Epona, con la **chiave** sia della stalla sia delle porte dell'oltretomba (Gannat, Allier, Francia).

Statua in pietra del **dio del cielo** e del gigante sulla cima di una colonna di Giove (Neschers, Francia orientale).

minili in particolare. L'eroe dell'Ulster Cú Chulainn viene ripetutamente collegato a cigni magici: al momento del suo concepimento uno stormo di cigni bellissimi compare per devastare i campi intorno al palazzo reale di Emhain Macha; da adulto Cú Chulainn è ancora associato a uno stormo di cigni nel giorno della festività di Samhain, il 1° novembre. La natura soprannaturale di questi uccelli è testimoniata dal fatto che essi portano catene d'oro e d'argento.
I cigni, sempre adorni di catene di metallo prezioso, sono presenti in altre storie irlandesi: nel *Sogno di Oenghus*, OENGHUS, figlio del Daghda, si innamora di una fanciulla, Caer Ibormeith ("Bacca di Tasso"), comparsagli in sogno. Recatosi sulla riva del lago dove la incontrerà, egli vede 150 giovani donne che camminano a coppie, ogni coppia legata da una catena d'argento. Caer è la più alta, e indossa una catena d'oro. Ad anni alterni la ragazza e le sue ancelle si trasformano in cigni e, stranamente, la metamorfosi ha luogo il giorno della festa di Samhain. Il padre di Caer si rifiuta di dare il suo consenso al matrimonio con Oenghus, ma questi viene a sapere che dovrà unirsi a lei quando la ragazza è in forma di cigno. Si reca dunque al lago nel giorno stabilito, chiama Caer e, quando questa lo raggiunge, si ritrova trasformato anch'egli in cigno. La coppia compie volando tre giri del lago, facendo addormentare tutti con un dolce e magico canto, prima di recarsi al palazzo di Oenghus.
Il dio del mare Lir fa parte dei Tuatha Dé Danann, la divina razza d'Irlanda, costretta sottoterra all'arrivo dei Figli di Mil. I figli di Lir vengono trasformati in cigni dalla loro matrigna Eva che, gelosa, li attira sulle rive di un lago e fa loro un incantesimo per mezzo della bacchetta magica di un druido. La maledizione prevede che trascorrano 300 anni per volta in tre diverse località; la malia si spezzerà quando un principe del nord sposerà una principessa del sud e quando i bambini-cigno udranno la campana della chiesa, che rappresenta la "voce" del cristianesimo in Irlanda. Alla fine tutto ciò accade, ma quando i figli di Lir riacquistano la loro forma umana sono ormai vecchissimi e muoiono. Vengono quindi seppelliti dal prete cristiano Kemoc, ed una lapide incisa in ogham è posta sul tumulo sotto cui essi giacciono.
Un ultimo importante mito relativo al cigno riguarda MIDHIR, il dio dell'oltretomba, e la donna da lui amata, Étain; i due fuggono dalla fortezza dove il marito di lei l'aveva rinchiusa trasformandosi in cigni.

☐ *O' Fáolain 1954; Shaw 1934; Ross 1967a, 237-8; Coles & Harding 1979, 367-8; Espérandieu, n. 7107; Deyts 1976, n. 5; Green 1986, 147.*

cinghiale È forse il più importante simbolo zoomorfico dei Celti, da un lato emblema di guerra e di caccia, dall'altro di ospitalità e di festa. L'animale ricopre un ruolo importante sia nella letteratura vernacolare sia in ambito archeologico.
Il cinghiale, o verro, è per sua natura simbolo di bellicosità: è feroce ed indomito ed è significativo che nelle raffigurazioni la sua aggressività sia spesso evidenziata dalla criniera eretta. In tale atteggiamento è comune sulle monete celtiche come simbolo legato alla guerra. In battaglia si utilizzavano trombe con padiglioni a forma di testa di cinghiale e gli elmi erano sormontati da figure di cinghiale come cimieri. Una delle placche del Calderone di Gundestrup mostra elmi e trombe da guerra (*carnyxes*) ornati da immagini di cinghiali. Alcune figurine di cinghiale dell'Età del Ferro provengono forse da cimieri di elmi, come ad esempio la statuetta ritrovata a Hounslow. Cinghiali con elaborate criniere, risalenti all'Età del Ferro, sono stati rinvenuti persino a Báta in Ungheria e a Luncani in Romania. Un folto gruppo di figure di animali in bronzo furono seppellite a Neuvy-en-Sullias (Loiret) all'incirca all'epoca della conquista romana della Gallia; esse comprendono tre cinghiali in bronzo, uno dei quali, con

la criniera eretta, è quasi a grandezza naturale. Sicuramente un emblema di guerra era l'immagine del cinghiale sullo scudo trovato nel fiume Witham (Lincolnshire), della tarda Età del Ferro. Tacito afferma che la tribù – celtica o germanica – degli Aestii indossava amuleti di cinghiale come protezione in battaglia (*Germania* 35).
Tra gli animali selvatici cacciati dai Celti i cervi e i cinghiali erano le prede più comuni (*vedasi* CACCIA, DIVINA). Su una moneta celtica di Maidstone, nel Kent, un cinghiale e un cervo sono raffigurati insieme, forse come simboli di caccia. Un gruppo bronzeo del III secolo a.C. trovato a Balzars (Liechtenstein) ritrae guerrieri o cacciatori con un cinghiale e un cervo. L'immagine romano-celtica in bronzo di un cinghiale morente del tempio di Muntham Court (Sussex) rimanda forse anch'essa a un culto di caccia. Tra le varie rappresentazioni di divinità cacciatrici in compagnia di cinghiali ricordiamo la statuetta in bronzo di ARDUINNA in groppa a un cinghiale e con un pugnale in mano, rinvenuta nella Foresta delle Ardenne; a Reichshoffen, presso Strasburgo, un rilievo su pietra raffigura un dio con un maialino sotto il braccio. La statuetta della tarda Età del Ferro portata alla luce ad EUFFIGNEIX (Haute-Marne) mostra un dio con un *torquis* e un cinghiale sul torso, forse un dio della caccia locale. Il dio con corna di cervo Cernunnos è associato ai cinghiali sul Calderone di Gundestrup e su un rilievo di Nuits-Saint-Georges in Borgogna.
Il legame cinghiale/banchetti, in particolare il BANCHETTO dell'oltretomba, è evidenziato sia dalla letteratura sia dall'archeologia. Strabone (IV, 4.3) sostiene che i Celti amavano particolarmente la carne di maiale fresca e salata, e che in Gallia i maiali erano grandi e feroci. Ricche tombe dell'Età del Ferro rinvenute in Britannia e nell'Europa continentale testimoniano la pratica del festino funerario con carne di maiale. Nella tradizione mitologica irlandese la carne di maiale era la base dei ban-

Gancio in bronzo per la carne dell'Età del Ferro, decorato con figurine di **cigno**, proveniente da Dunaverney, contea di Antrim, Irlanda del nord.

Cinghiale in bronzo dell'Età del Ferro, quasi a grandezza naturale, con criniera eretta in segno di aggressione (Neuvy-en-Sullias, Francia).

chetti terreni e ultraterreni. Ampiamente documentata è la rivalità tra eroi per la porzione di maiale di spettanza al campione. Diodoro Siculo (VI, 28) fa riferimento a questa tradizione. Uno dei più noti episodi mitologici irlandesi è il Banchetto di BRICRIU, durante il quale tra gli eroi sorse una disputa riguardo a chi spettasse la parte migliore del maiale. Ogni *bruidhen* o "ostello dell'oltretomba" era governato da un dio che presiedeva al banchetto soprannaturale. I maiali venivano uccisi e mangiati ogni giorno, per poi rinascere magicamente di nuovo ed essere consumati. Il divino signore di tale banchetto era spesso raffigurato come un uomo con un maiale sulla spalla.
La letteratura in vernacolo abbonda di cinghiali magici e soprannaturali: nel racconto gallese di CULHWCH E OLWEN, TWRCH TRWYTH è un enorme cinghiale incantato, un tempo un re malvagio mutato in animale. L'eroe irlandese DIARMAID caccia un cinghiale, che è in realtà suo fratello adottivo trasformato per incantesimo, dal quale viene ucciso. Nella tradizione vernacolare i cinghiali soprannaturali potevano essere enormi e distruttivi, e attraevano i cacciatori nell'oltretomba.
Esistono testimonianze archeologiche di sacrifici di cinghiali o di verri (*vedasi* SACRIFICIO DI ANIMALI): nel santuario di Gournay-sur-Aronde (Oise) si uccidevano maialini e agnelli per poi consumarli in pasti rituali, e lo stesso avveniva nel santuario britannico dell'Età del Ferro sull'isola di Hayling. A Sopron, in Ungheria, un rituale, anch'esso risalente all'Età del Ferro, è attestato dal seppellimento di un cinghiale intero entro un sepolcro di pietra. Un giovane verro fu interrato, forse per propiziare la costruzione di un edificio, a Chelmsford in epoca romano-celtica, e nel tempio romano-celtico di Hockwold, nel Norfolk, alla base di ognuna delle quattro colonne della *cella* interna c'era una fossa contenente ossa di maiale e di uccelli. Il pozzo rituale di Ashill (Norfolk) conteneva un deposito sacro di vasi, corna di cervo e zanne di cinghiale. *Vedasi anche* BACO; MAC DA THÓ; MERCURIO MOCCUS.

☐ *Boucher 1976, 161; Devauges 1974, 434; Green 1976, 204, 212; 1986, 179-81; 1989, 91, 133-41, figg. 46, 57; Hatt s.d. tav. 23; Espérandieu, nn. 2984, 7702; Allen 1976; Olmsted 1979, tav. 3E; Brunaux 1986; Downey et al. 1980, 289-304; Anon. 1980, n. 76; Green 1990a; Jackson 1964; Mac Cana 1983, 51; Megaw 1970, n. 238; Foster 1977; Goodburn 1976, 342.*

Cissonius *vedasi* MERCURIO CISSONIUS.

Clíodna Questa donna mitologica era una dea-regina d'Irlanda, legata a Carraig Clíodna nella contea di Cork. Era una dea dell'oltretomba irlandese, un luogo felice, pieno di bellezza, dove si svolgevano grandi banchetti, si andava a caccia e non vi erano dolore, morte o vecchiaia. Clíodna appariva come una donna bellissima: possedeva tre magici uccelli dal piumaggio lucente, che si nutrivano delle mele dell'Albero dell'oltretomba. Si diceva che il canto di questi uccelli fosse così dolce da riuscire a far addormentare i malati e a guarirli.

☐ *Mac Cana 1983.*

Cocidius Il dio locale del nord della Britannia, Cocidius, veniva equiparato ora a MARTE ora a SILVANO. Nel nord e nell'ovest della Cumbria era invocato come Marte, mentre nelle regioni più orientali del Vallo di Adriano era collegato al dio romano dei boschi e della caccia. Il nome "Cocidius" ha origini oscure, ma è possibile che esista un riferimento al colore "rosso", forse indicante lo spargimento di sangue, comune sia alla guerra sia alla caccia.
Nella zona più ad est della regione del Vallo l'associazione di Cocidius con la caccia e la foresta è testimoniata sia dall'epigrafia sia da alcune raffigurazioni: a Ebchester, a sud del Tyne, il dio era no-

to come Cocidius VERNOSTONUS ("albero dell'ontano"); un altare a Risingham mostra il dio a caccia di cervi con una foresta sullo sfondo; un diaspro rosso intagliato proveniente dal Vallo di Adriano reca l'immagine di un cacciatore, forse Cocidius, con una lepre, un cane e un albero. Altre scene ambientate nel bosco, riprodotte su alcuni altari, rimandano forse ad un aspetto più pacifico del culto di caccia legato a Cocidius. La CACCIA era praticata sia per divertimento sia per necessità economica e Cocidius, come altre divinità cacciatrici, era sia l'uccisore sia il protettore degli abitanti della foresta.
Più ad ovest, in Cumbria, Cocidius appare più collegato alla guerra: equiparato a volte a Marte, poteva essere uno dei tanti dèi senza nome raffigurati di frequente nella regione, in rozze incisioni, come divinità guerriere munite di corna. Dediche al dio sono state rinvenute nel forte di Birdoswald, ma più interessanti sono i reperti trovati a Bewcastle, dove due placche d'argento sbalzato, recanti dediche epigrafiche a Cocidius, mostrano un dio della guerra indigeno, grossolanamente raffigurato con lancia e scudo. A Bewcastle, quindi, è possibile identificare il nome di Cocidius con l'immagine di un dio della GUERRA. Le testimonianze di Birdoswald e Bewcastle rendono verosimile che il *fanum Cocidi* citato nella *Cosmografia* dell'Anonimo Ravennate fosse situato in un punto imprecisato della valle del fiume Irthing.

□ *Ross 1967a, 372-5; Richmond 1943, 127-224; Tomlin 1985; Green 1986, 113, 183; Fairless 1984, 224-42; R. I. B., 1102, 1872.*

Colijnsplaat Il 4 aprile 1970 alcuni pescatori al largo di Colijnsplaat, sull'estuario della Schelda orientale, nei Paesi Bassi, rinvennero tre frammenti di due altari a 26 m di profondità. Da allora più di 120 tra altari e sculture sono stati recuperati dal fondo del mare. In epoca romana sembra esistesse un tempio in un luogo chia-

Placche in argento sbalzato raffiguranti dèi della guerra, dedicate a **Cocidius** (Bewcastle, Cumberland).

Altare di Nehalennia, dea dei naviganti, nel suo santuario di **Colijnsplaat**, sulle coste olandesi del Mare del Nord.

mato anticamente Ganuenta, sulle sponde del fiume sommerse dalle acque del Mare del Nord alla fine dell'epoca romana, quando la linea di costa si ritirò. Informazioni epigrafiche indicano che il santuario dovette godere di un periodo di massima popolarità intorno al 200 d.C.
La divinità il cui culto fiorì a Colijnsplaat nel III secolo d.C. era NEHALENNIA, protettrice dei naviganti nei loro viaggi commerciali nel Mare del Nord e nei loro affari. Un altro importante tempio a lei dedicato era situato a DOMBURG, sull'isola olandese di Walcheren, ma sembra che fosse venerata solo in questa regione, dalla tribù dei Morini. Che Nehalennia fosse considerata una dea molto potente è indicato sia dal numero delle dediche sia dal fatto che il santuario era visitato da devoti provenienti da ogni parte del mondo celtico.

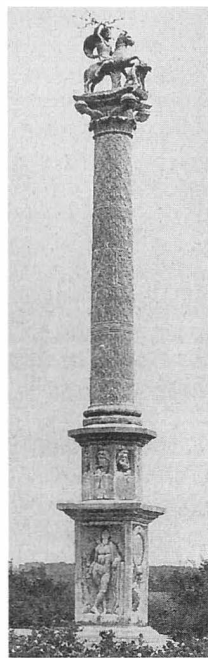
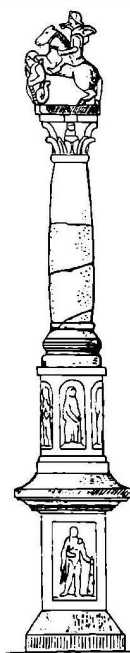
☐ *Green 1986, 87; 1989, 10-16; van Aartsen 1971.*

colomba Questo uccello era l'attributo di Venere, la dea romana dell'amore, ed era un simbolo di pace, armonia e affetto. In contesto celtico sembra che la colomba venisse associata soprattutto ai culti curativi, e in particolar modo a quelli dell'Apollo celtico. Probabilmente ciò avveniva, almeno in parte, per via del verso particolare dell'uccello, che lo metteva in relazione con Apollo quale deità profetica oltre che della guarigione (*vedasi* ORACOLO). In un certo numero di santuari curativi gallici, specialmente in Borgogna, raffigurazioni di colombe, in gruppi di due, quattro o sei, venivano offerte al dio locale, come è documentato, ad esempio, a Beire-le-Châtel e ad Alesia. Presso il santuario di Apollo Vindonnus ad Essarois, i pellegrini raffigurati portano colombe in dono al dio, e immagini di bambini li ritraggono mentre offrono degli uccelli a Marte Lenus, il dio della guarigione di Treviri, protettore in special modo dei giovani. Le colombe erano probabilmente considerate offerte assai adatte per questo tipo di santuari, poiché si riteneva che simboleggiassero l'armonia, la calma interiore e, di conseguenza, la salute del corpo e dello spirito, in netta antitesi con il dolore della malattia.

☐ *Espérandieu, n. 3636; Green 1989, 142-4; Deyts 1976, nn. 50-2; Thevenot 1968, 149-64; Wightman 1970, 213.*

colonna di Giove Un genere di monumento composito in pietra, edificato per onorare il dio del CIELO celtico nelle province occidentali dell'Impero Romano era la cosiddetta "colonna di Giove e del Gigante" o colonna di Giove. Ne sono noti circa 150 esempi, principalmente nella Gallia orientale e in Renania. Le colonne vennero erette specialmente nel territorio dei Lingoni, dei Mediomatrici e dei Treveri, lungo la Mosella e su entrambe le sponde del Reno.
La colonna di Giove è formata da un plinto a due livelli, a quattro e a otto lati, che porta scolpite immagini di divinità generalmente collegate al sole, alla luna e ai pianeti, e reca iscrizioni dedicate a GIOVE o a Giunone. Al di sopra del plinto si trova un alto PILASTRO, spesso decorato in modo da imitare la corteccia e il fogliame di un ALBERO: la colonna di Hausen-an-der-Zaber riproduce con esattezza una QUERCIA, e il fusto è decorato con foglie di quell'albero e ghiande. La colonna è generalmente sormontata da un capitello corinzio ornato, e sopra di esso, sulla sommità del monumento, troneggia un gruppo scultoreo che include un CAVALIERE celeste, il quale a volte brandisce una RUOTA solare come scudo protettivo e un fulmine (*vedasi* TUONO), spesso realizzato in metallo per riflettere la luce. Il suo cavallo è rappresentato nell'atto di calpestare un gigantesco mostro antropomorfo, le cui gambe hanno la forma di due serpenti (*vedasi* SERPENTE). Vi sono delle influenze mediterranee in queste immagini, che possono derivare in ultima analisi dalla tradizione greca della gigantomachia, benché in contesto classico il dio del cielo non ap-

paia mai come cavaliere: non vi è dunque dubbio che il simbolismo sia interamente celtico, come è confermato dal fatto che i monumenti si trovano distribuiti solo nei territori abitati dai Celti.
L'idea di collocare un'immagine del dio del cielo su un alto pilastro poteva nascere in parte dalla volontà di innalzarlo il più possibile verso il cielo. A ciò si aggiungeva il simbolismo dell'albero: la quercia era infatti sacra sia a Giove sia al dio del cielo celtico. Inoltre, il pilastro era forse percepito come un ponte tra il mondo terreno e quello celeste. Vi sono alcune possibili allusioni letterarie alle colonne di Giove: Massimo di Tiro, che scrisse nel II secolo d.C., afferma (*Logoi* VIII, 8) che presso i Celti l'immagine di Zeus era rappresentata da un'alta quercia. Valerio Flacco (*Argonautica* VI, 89) annota che la tribù dei Coralli (probabilmente celtica) venerava effigi di Giove associate a ruote e a pilastri.
È l'iconografia del gruppo statuario del cavaliere a rivestire il maggior interesse. Il dio del cielo appare lanciato al galoppo, mentre il suo mantello sventola dietro di lui. A volte porta una ruota solare a guisa di scudo protettivo, come a Luxeuil (Haute-Saône), a Meaux (Seine-et-Marne), a Obernberg (Baviera) e a Quémigny-sur-Seine (Côte-d'Or). Egli sta combattendo contro un gigante che si trova sotto gli zoccoli del cavallo; il mostro si contorce per il dolore, mentre il suo viso ferito e i suoi muscoli in tensione rivelano l'intollerabile peso del carico che sta portando. Ciò che viene qui illustrata è l'eterna lotta tra il cielo e il mondo sotterraneo, tra vita e morte, bene e male, luce e oscurità. Il gigante, con i suoi arti a forma di serpente, rappresenta l'elemento ctonio e negativo, soggiogato dalla forza positiva del dio del cielo. Ma esiste un rapporto dualistico, di interdipendenza, tra Giove e il gigante (*vedasi* DUALISMO): a volte il mostro sembra sostenere il cavallo del dio del cielo, ed è importante evidenziare che raramente il dio o il gigante appaiono armati.
Pochissimi resti di colonne di Giove sono

Piccione o **colomba** in terracotta, simbolo di amore e di pace, e attributo della Venere romano-celtica (Londra).

(*A sinistra*) Ricostruzione della **colonna di Giove** a Bad Cannstatt (Stoccarda, Germania). (*A destra*) La **colonna di Giove** di Hausen, nei pressi di Stoccarda.

documentati in Britannia, che si trova in una zona periferica rispetto all'area di massima distribuzione. Tuttavia un possibile esempio di colonna di Giove è testimoniato a Cirencester: da qui proviene una base rettangolare in pietra con un'iscrizione che allude al restauro "sotto la vecchia religione" di una statua e di una colonna in onore di Giove da parte di un governatore della Britannia Prima, Giulio Septimio, nativo di Reims. La data della dedica deve essere successiva al 296 d.C., anno in cui l'imperatore Diocleziano divise la Britannia in quattro provincie. Il riferimento alla "vecchia religione" può persino collegare la pietra all'apostasia di Giuliano avvenuta intorno al 360.
Esistono delle varianti al modello principale della colonna di Giove: alcuni monumenti sono costituiti da un pilastro sormontato dalla figura seduta del dio del cielo, senza il gigante. Altrove compaiono solo il gigante e il simbolo solare della ruota, per illustrare l'equilibrio tra le forze della luce e dell'oscurità. Qualunque fossero le differenze, le colonne di Giove rappresentano comunque un peana di trionfo del dio del cielo, accentuato dalle loro dimensioni: a Merten, vicino a Metz, la colonna, quando era integra, era alta quasi 14 m. Edificare un'opera così imponente era probabilmente assai costoso, e si può desumere che ciò avvenisse a spese della collettività. Ma oltre ad essere presenti in città, questi monumenti lo erano anche nei terreni di proprietà privata e in santuari situati in località remote, come quello di LE DONON sui Vosgi.

☐ *Green 1984a, 173-8; 1986, 61-6; 1989, 123-9; Bauchhenss 1976; Bauchhenss & Nölke 1981; Phillips 1976, 35-41; Espérandieu, nn. 3207, 4425, 7098; Kellner 1971, tav. 85; Espérandieu 1917, 72-86.*

Comedovae *vedasi* MATRES COMEDOVAE.

Conall Cernach È uno dei tre grandi eroi-guerrieri presenti nella tradizione mitologica del Ciclo dell'Ulster. È figlio di Amhairghin, il poeta, e di Fionnchaomh, figlia del druido Cathbadh. Il nome suggerisce la sua condizione di guerriero: si ritiene che Conalll significhi "forte come un lupo", mentre Cernach viene generalmente interpretato come "vittorioso". La natura soprannaturale è testimoniata dalle molte storie a lui collegate. A volte lo si considera uno dei tre progenitori divini dell'Irlanda centrale e nord-orientale, e si pensava anche che fosse il guardiano dei confini d'Irlanda.
Conall Cernach è strettamente associato all'eroe Cú Chulainn; egli è infatti uno dei tre grandi guerrieri dell'Ulster, insieme allo stesso CÚ CHULAINN e a FERGHUS. Sia Conall Cernach che Ferghus sono padri adottivi e tutori di Cú Chulainn, ed entrambi vengono inviati da re CONCHOBAR con una falsa promessa di perdono ai fuggitivi Naoise e Deirdre.
Due tradizioni diverse collegano Conall Cernach alla regina MEDB del Connacht, l'acerrima nemica dell'Ulster. Una descrive l'abbandono da parte dell'eroe della corte di Conchobar, insieme a Ferghus e a Cormac, in seguito al tradimento di Conchobar ai danni di Naoise. L'altra narra lo sfinimento dell'eroe (al termine della terribile guerra tra l'Ulster ed il Connacht e dopo la morte di Cú Chulainn e Conchobar) e del suo soggiorno per un anno alla corte di Medb a Cruachain. Durante la permanenza nel Connacht, Conall è persuaso da Medb ad uccidere il suo infedele marito Ailill, ma viene a sua volta tradito dalla regina che informa gli uomini del Connacht della sua presenza, creando così le premesse per la morte dell'eroe.
Molte delle storie di Conall Cernach pongono l'accento sulla sua natura soprannaturale. Numerosi gli episodi di coraggio e di forza, come l'uccisione del feroce Ceat mac Mághach e la lotta contro il mostro a quattro teste Cimme. In una storia Conall Cernach assale una fortezza per conquistare un tesoro protetto da un enorme serpente. L'animale, invece di attaccare Conall, scivola sotto la sua cintura. Dopo

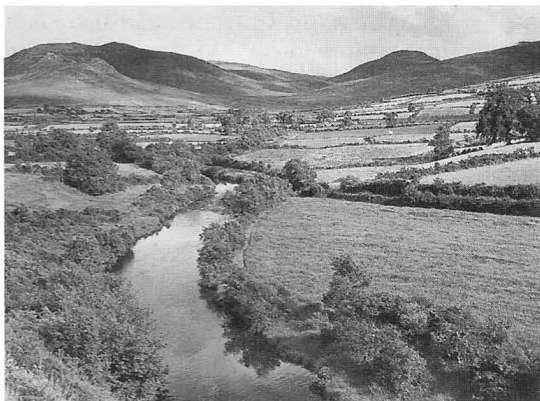
avere distrutto la fortezza Conall libera il serpente senza fargli, o riceverne, alcun male. Al banchetto di BRICRIU Conall Cernach si vanta di dormire con la testa di un guerriero del Connacht sotto il ginocchio, e nel *Racconto del Maiale di Mac Da Thó* si dice che egli porti la testa del più potente guerriero del Connacht appesa alla cintura.

La narrazione che dimostra più chiaramente la natura sovrumana di Conall Cernach riguarda la sua testa mozza, che viene descritta come enorme e capace di contenere quattro vitelli, quattro uomini oppure due persone in una portantina. Questa testa aveva poteri magici e secondo una profezia gli uomini dell'Ulster avrebbero acquistato forza bevendo da essa il latte.

☐ *Ross 1967a, 121-3, 150-3; Dillon 1933; Mac Cana 1983, 97-8; O' Fáolain 1954; Lehmann 1989, 1-10; Bhreathnach 1982, 243-60; Kinsella 1969.*

Conchobar Conchobar mac Nessa era il re dell'Ulster, intorno a cui ruotava la società di guerrieri ed eroi sovrumani descritta nel Ciclo dell'Ulster. La sua residenza reale era situata ad Emhain Macha, e da lì egli mosse guerra contro Medb ed Ailill del Connacht. Conchobar era strettamente collegato all'eroe CÚ CHULAINN, in quanto ne era il padre adottivo, e in alcune storie tra loro c'è un forte vincolo di sangue. Egli è rappresentato come padre, zio e nonno di Cú Chulainn.

Conchobar è una figura complessa e non completamente positiva. Dimostra crudeltà e falsità nella vicenda di DEIRDRE, quando finge di perdonare NAOISE e i suoi fratelli, convincendoli a fare ritorno a Emhain Macha dalla Scozia e orchestrandone la morte. Il suo comportamento è così deplorevole che il grande eroe dell'Ulster FERGHUS lo abbandona per passare alla corte del Connacht, insieme allo stesso figlio di Conchobar, Cormac.

Conchobar è circondato da immagini di guerra: ha al suo seguito una potente compagnia di eroi-guerrieri, noti come i Cava-

Le montagne di Mourne, nella contea di Down, facenti parte del regno dell'Ulster di re **Conchobar**.

lieri del Ramo Rosso, dei quali Cú Chulainn diviene il capo. Inoltre addestra un corpo di giovanissimi combattenti. Durante la guerra contro Medb del Connacht Conchobar si trova faccia a faccia col suo acerrimo nemico Ferghus, che colpisce per ben tre volte lo scudo del re facendolo stridere, come succede abitualmente quando il suo reale proprietario è in pericolo. Il figlio di Conchobar, Cormac, convince Ferghus a risparmiare la vita del padre.
Diversi aspetti del comportamento di Conchobar mettono in risalto la complessità di un personaggio dalle molte sfaccettature, alcune delle quali rendono manifesta la sua condizione soprannaturale. Egli, come il suo druido, Cathbadh, ha capacità profetiche: predice che il figlio di Cú Chulainn, Conla, provocherà disordini nel suo regno, e per l'onore dell'Ulster Cú Chulainn lo uccide. Conchobar è anche ricordato in quanto primo marito di Medb, prima che questa diventasse regina del Connacht e regnasse a Tara. Alla fine trova la morte per mezzo di una "palla di cervello", fatta con la testa del re del Leinster, Meas Geaghra. Le palle di cervello venivano realizzate mescolando la materia cerebrale con fango calcareo e lasciando poi indurire il composto. Quest'arma è scagliata contro Conchobar da Ceat mac Mághach. Così il simbolo della testa recisa, una delle immagini sacre più potenti tra i Celti, è collegata alla morte di questo mitico re dell'Ulster.

☐ *O' Fáolain 1954; Lehmann 1989, 1-10; Hull 1956, 243-5; O'Máille 1928, 129-46; Meyer 1907, 112ss; Stokes 1887, 47-64.*

Condatis Il dio britannico Condatis veniva a volte equiparato al MARTE celtico. Era la divinità della confluenza ("condate") dei fiumi Tyne e Tees, nel nord della Britannia, uno dei molti esempi di personificazione divina dell'acqua, ed era venerato in modo particolare per la potenza avvertita nell'incontro di due fiumi (*vedasi* FIUME). Quattro dediche al dio sono state rinvenute nella contea di Durham, ad esempio a Piercebridge e a Chester-le-Street, oltre che a Bowes. Anche se l'identificazione con Marte nella zona del Vallo di Adriano sembrerebbe associare Condatis alla guerra, il suo nome celtico implica un simbolismo legato all'acqua e, forse, alle sue qualità curative.

☐ *R. I. B. 1024, 1045, 731; Ross 1967a, 182, 376; Fairless 1984, 224-42.*

conifera Come piante sempreverdi, le conifere erano emblemi naturali di vita e fertilità. Esenti dalla "morte" e dalla "rinascita" stagionale degli alberi decidui, assurgevano a volte a simbolo d'eternità. La statua della Dea-madre di Caerwent (Gwent) tiene di fronte a sé quella che sembra una conifera stilizzata, esaltando così la propria immagine legata alla vita eterna e al fiorire della vita. Un altare a Glanum, in Provenza, pur senza dediche, porta scolpita l'immagine di una conifera. Sappiamo che più ad ovest, sui Pirenei francesi, alcuni altari erano dedicati agli alberi ed è possibile che nel sud della Gallia le conifere possedessero un significato religioso proprio. In alcuni piccoli santuari pirenaici in onore del Giove celtico, come in quello di Le-Mont-Saçon, gli altari con simboli solari, come la ruota e la svastica, recavano a volte anche immagini di conifere. *Vedasi anche* ALBERO.

☐ *Green 1989, figg. 14, 67; Brewer 1986, 14, tav. 6; Fouet & Soutou 1963, 275-95; Espérandieu, nn. 859-65.*

coppia divina Un tratto distintivo del pantheon romano-celtico era l'accoppiamento di divinità maschili e femminili. Gli dei greco-romani, una volta introdotti in Gallia, in Renania e in Britannia, acquisivano con frequenza una consorte indigena, benché quest'unione fosse ignota alla mitologia classica. Lo schema tradizionale prevedeva che il dio romano, straniero, prendesse in moglie una dea locale dal nome celtico: il contrario non accadeva mai.

La coppia divina poteva essere denominata secondo una delle tre seguenti modalità: il dio poteva avere un nome unicamente romano, oppure un nome classico ed un epiteto descrittivo d'origine celtica, oppure un nome interamente celtico. Di conseguenza abbiamo MERCURIO e ROSMERTA, APOLLO GRANNUS e SIRONA, SUCELLUS e NANTOSUELTA. Alcune divinità, come quelle appena citate, erano assai note e venivano venerate in un'ampia parte del mondo celtico; altre, invece, erano conosciute solo localmente e il loro nome compare solo poche volte, come nel caso di UCUETIS e BERGUSIA, che sembra fossero adorati soltanto ad Alesia.
Il concetto di coppia divina, dimostrato dalle fonti archeologiche, trova forse un parallelo nella mitologia irlandese, nella quale ricorreva la tradizione dell'unione della dea del territorio con un consorte mortale per benedire la terra ed assicurarne la fertilità (*vedasi* TERRITORIO, DIVINITÀ LEGATE AL). In Gallia e in Britannia esistono testimonianze riguardanti il matrimonio tra il nume tutelare di una tribù con la Dea-madre. Ciò che appare evidente dallo studio dell'iconografia è che, benché varie coppie divine fossero molto unite, i componenti manifestavano tuttavia una certa indipendenza uno dall'altra.
Analizzando la tipologia delle coppie divine presenti nell'iconografia e nell'epigrafia dell'Europa continentale, l'immagine dominante della divinità femminile è quella connessa alla fecondità – umana e animale – all'abbondanza e alla fertilità del suolo. Il nome Rosmerta significa, infatti, "Colei che elargisce con generosità". Queste dee potevano essere accompagnate da vari simboli: cornucopie, recipienti per il vino, secchi, favi, frutta, animali ed altri ancora – tutti emblemi di ricchezza e abbondanza. La divinità maschile assumeva spesso aspetti diversi, ma sembra che la sua funzione principale fosse quella di proteggere: egli compariva ora in veste di guerriero, ora di dio con il martello, ora di guaritore. Sorvegliava la vendemmia e, a volte,

Altare decorato con il simbolo di una **conifera** (Glanum, Provenza).

Gruppo in pietra di una **coppia divina**, con un vaso, un martello, una cornucopia e una patera. (Pagny-la-Ville, Borgogna).

la sua iconografia rifletteva un interesse per gli affari commerciali fortunati. Di grande importanza era anche il matrimonio divino in se stesso: si riconosceva che il legame favoriva la fertilità e l'appagamento in tutti i sensi. Forse c'era l'intuizione che i Romani conquistatori e i Celti conquistati si fossero uniti in armonia, dio protettore con Dea-madre, o semplicemente uomo con donna. Il risultato del matrimonio era, in ogni caso, un successo, sia nel favorire prosperità, salute, buona vendemmia sia nel rendere floride le mandrie. La tribù degli Edui, in Borgogna, venerava principalmente entità divine che essi vollero percepire come coppia, con la potenza che il sostegno reciproco del maschio e della femmina poteva generare. Ma in tutto il mondo celtico venivano adorate, sia nei santuari pubblici sia in quelli domestici, diverse coppie, spesso formate da divinità contadine in grado di capire le speranze, i timori e i problemi della vita di tutti i giorni. *Vedasi anche* INCIONA; VISUCIUS.

☐ *Lambrechts 1942, 117-20; Green 1989, 45-73.*

copricapo Le testimonianze relative all'attività dei sacerdoti e alle loro insegne cerimoniali sono scarse, ma in Britannia alcuni elementi di vesti liturgiche dimostrano che, in determinate occasioni, la casta sacerdotale romano-celtica poteva fare uso di abiti speciali per ufficiare durante i sacrifici o le processioni rituali.

Oggetti provenienti da templi e depositi votivi (probabilmente in origine appartenenti anch'essi a luoghi sacri) documentano l'abitudine di indossare, nel corso di attività cultuali, corone o altri copricapi. Questi avevano la forma di diademi, sia rigidi in bronzo sia a catena, da porre forse sopra ad elmetti di cuoio. Numerose corone provengono sia dal tempio di Hockwold (Norfolk) sia dal tesoro votivo di Cavenham (Suffolk): ad Hockwold ne sono state rinvenute sei, ciascuna con una fascia regolabile intorno alla testa. La più bella è formata da un cerchio metallico decorato con placche d'argento applicate e con quattro tondi fissati sulla fascia raffiguranti busti di divinità; il copricapo è inoltre sormontato da una punta centrale. Delle tre corone di Cavenham due sono cerchi metallici rigidi, con la parte anteriore della fascia, più alta, che va restringendosi sul retro della testa. La terza è composta da cinque dischi di bronzo dai bordi dentellati, uniti da un insieme di otto catene formate da anelli a forma di S, che avrebbero dovuto adattarsi ad un casco di cuoio. Parte di una corona a catena è stata recentemente rinvenuta nel tempio di Harlow (Essex): qui gli anelli sono per la maggior parte in bronzo e alcuni in ottone. Un altro copricapo proviene dal tesoro votivo di Stony Stratford, ed è formato da sottili placche d'argento, recanti dediche a parecchie divinità.

Il ritrovamento di copricapi più spettacolare è quello avvenuto di recente nel tempio di WANBOROUGH (Surrey). Si tratta di esemplari del tipo a dischi e catene, ma due presentano la caratteristica unica di essere sormontati da una ruota di bronzo fuso. Ciò può significare che il tempio di Wanborough era il centro di un culto solare celtico e che i copricapi venivano indossati dai sacerdoti del sole.

☐ *British Museum 1964; Green 1976, 212-13; Layard 1925, 258ss; Surrey Archaeological Society 1988.*

Cormac *vedasi* BELTENE; CONALL CERNACH; CONCHOBAR; DIVINAZIONE; FERGHUS; GRÁINNE; MACHA.

corna Le corna completavano spesso le rappresentazioni antropomorfe delle divinità celtiche. Sembra che non vi fosse una rigida distinzione, nella percezione del divino da parte dei Celti, tra la forma umana e quella animale, così gli dèi potevano essere ritratti con zoccoli, corna di cervo, di toro, di capra o di ariete.

Una delle prime sculture munite di corna è la divinità bifronte della stele in pietra di

Holzerlingen, in Germania, che risale forse al VI – V secolo a.C. Teste maschili cornute sono presenti come motivi decorativi sugli oggetti di metallo del periodo di La Tène. Una testa con corna è ritratta su un attacco in bronzo di un secchio della tarda Età del Ferro rinvenuto a Boughton Aluph, nel Kent. Il Calderone di Gundestrup mostra una figura che indossa un elmetto con corna di toro, mentre un famoso elmetto da guerra con corna fu ritrovato sul Tamigi a Waterloo Bridge (Londra). Riproduzioni di elmetti con corna compaiono sull'arco di trionfo di Orange, del I secolo d.C. Esseri cornuti sono visibili su alcune emissioni dell'Età del Ferro; alcune monete ungheresi recano l'immagine di un cavaliere con corna che spuntano dai capelli, figure con le corna sono riprodotte su monete di Cunobelinus a Colchester, e una moneta dell'Età del Ferro rinvenuta a Marsiglia ritrae un essere itifallico, munito di corna.

Raffigurazioni di esseri cornuti sono ampiamente presenti in tutto il mondo romano-celtico. Un dio gallico di Blain, presso Nantes, ostenta corna gigantesche, e nel santuario di Beire-le-Châtel in Borgogna sono ritratti due dèi con le corna. Ma è in Britannia, specialmente presso la confederazione dei Brigantes, a nord del paese, che è stato scoperto il maggior numero di figure di divinità cornute. Spesso, come a Maryport, in Cumbria, gli dèi con corna appaiono come divinità guerriere, con lance e scudi, nudi e itifallici. Le corna, in questo caso, sembrano essere simbolo di aggressività e virilità nel contempo, come indicano il toro e l'ariete. A volte, le corna erano attribuite anche a divinità non legate alla guerra. Dal santuario dedicato a Mercurio di Uley (Gloucestershire) provengono diverse rappresentazioni convenzionali del dio, ma anche una figura in bronzo dotata di corna. Il dio ritrovato a High Rochester era forse il dio-cacciatore Cocidius. A Icklingham, nel Suffolk, e a Richborough, nel Kent, sono raffigurate divinità femminili con le corna. Occasio-

Copricapo in bronzo, forse indossato da un sacerdote (II secolo a.C., Hockwold, Norfolk).

Elmetto con **corna** del I secolo a.C., proveniente da Waterloo Bridge (Londra), sul Tamigi.

nalmente, come a Carvoran, del dio con le corna viene mostrata soltanto la testa.
Sembra che alcune divinità venissero fornite di corna in occasioni particolari, al fine di aumentare il potere simbolico, qualunque esso fosse, da esse già posseduto. Così, Mercurio, Marte, gli dèi della caccia e altri dèi potevano apparire muniti di corna. Nel mondo celtico immagini di esseri cornuti o zoomorfi ricorrevano con grande frequenza: Cernunnos era un dio con corna di cervo; il TORO A TRE CORNA possedeva un corno supplementare che ne accresceva il simbolismo, apportando anche il magico potere del numero tre, e l'aggiunta delle corna al SERPENTE CON CORNA D'ARIETE è un ulteriore esempio di intensificazione simbolica. Quella delle corna era un'immagine di grande potenza legata alla guerra, all'aggressività, alla virilità e alla FERTILITÀ.

☐ *Megaw 1970, nn. 14, 110; Megaw & Megaw 1989, 74: Espérandieu, n. 3015; Green 1986, 190-9; Allen 1980, nn. 477-80; Laing 1969, 156; Wright & Phillips 1975, n. 197; Bailey 1915, 135-72; Ross 1961, 59ss; 1967a, 127-68; Ellison 1977; Deyts 1976, nn. 21-2.*

cornacchia Molte divinità celtiche erano associate a uccelli necrofagi, generalmente corvi, benché iconograficamente sia a volte difficile fare distinzione tra corvi e cornacchie. La dea irlandese della guerra Macha era chiamata "cornacchia", e sempre alla "cornacchia" fa riferimento "Badbh", il nome di un'altra dea della guerra. Molte dee della guerra irlandesi, come la Morrigán, erano dee-corvo o dee-cornacchia che potevano mutare la propria forma umana in uccello e viceversa. La Morrigán viene descritta nei testi letterari come il "corvo" o la "cornacchia della battaglia" e questo vale anche per Badbh Catha – "Cornacchia della Battaglia". Sia i corvi sia le cornacchie erano uccelli di morte, a causa del colore del piumaggio e dell'abitudine a cibarsi di cadaveri, e le dee-corvo/cornacchia irlandesi preannunciavano sventure, morte e sconfitta agli eserciti ai quali apparivano. Su alcune monete celtiche i corvi e le cornacchie sono raffigurati appollaiati sul dorso di un CAVALLO, rispecchiando forse la tradizione irlandese.
Nell'iconografia molte divinità venivano ritratte con corvi e cornacchie, e figurine di questi animali sono presenti in territorio britannico, ad esempio nei depositi religiosi di Willingham Fen (Cambridgeshire) e Felmingham Hall (Norfolk). *Vedasi anche* CORVO.

☐ *Ross 1967a, 95, 244; Duval 1987; Green 1986, 108; 1976, 205, 210; Gilbert 1978, 159-87.*

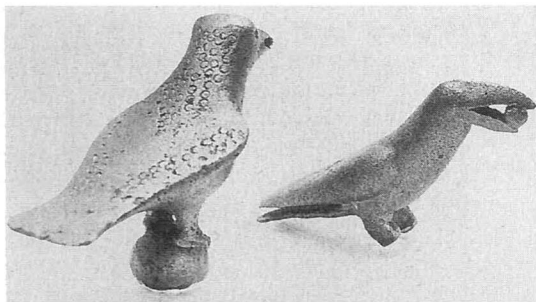
Corotiacus *vedasi* MARTE COROTIACUS.

corvo Il corvo, in quanto grande uccello nero che si nutre di cadaveri, era un emblema ctonio, simbolo di oscurità e di morte; il becco appuntito e la presunta crudeltà rafforzavano inoltre questa immagine. Ma i corvi erano anche uccelli ritenuti profetici, connessi agli oracoli, forse a causa della loro verso particolare (*vedasi* ORACOLO). Questo doppio ruolo si rispecchia nella tradizione letteraria vernacolare e nei reperti archeologici.
Nella letteratura irlandese, divinazione e distruzione sono associate ai corvi: corvi magici avvertono LUGH dell'approssimarsi dei Fomori; anche l'eroe dell'Ulster Cú Chulainn è collegato a corvi magici e distrugge un grande stormo di questi uccelli dell'oltretomba, dei quali è messa in risalto la natura crudele. Le dee irlandesi della guerra e della distruzione potevano passare a loro piacimento dalla forma umana a quella di corvo: un esempio è BADBH che, come "Badbh Catha" (il "Corvo della Battaglia"), appare agli eserciti dell'Ulster come terrificante messaggero di morte, esultando alla vista del massacro. Invero, monete dell'Età del Ferro coniate da alcune tribù bretoni raffigurano un grande corvo, o cornacchia, appollaiato sulla schiena di un cavallo, quasi a rispecchiare questo mito di guerra (*vedasi anche*

MORRIGÁN). Nel *Mabinogi* gallese, i corvi di Rhiannon sono descritti come benefiche creature dell'oltretomba. Nel *Sogno di Rhonabwy* (risalente, nella sua forma attuale, al XIII secolo) l'esercito di corvi di Owein ap Urien viene attaccato dagli uomini di Artù, ma gli uccelli riacquistano la loro forma umana quando viene innalzato lo stendardo di Owein e si rivoltano contro il loro assalitori.
Nell'iconografia celtica i corvi accompagnano molte divinità: Lugh era tradizionalmente legato sia ai corvi sia alla fondazione di Lugudunum (Lione), e diverse monete mostrano il "Genius" della città romana in compagnia di un corvo. La dea NANTOSUELTA viene rappresentata insieme ad un corvo, simbolo probabilmente dell'aldilà, ed altre dee, come Epona e le Dee-madri, erano a volte ritratte con dei corvi. A Mavilly, in Borgogna, un corvo compare come attributo del dio locale della guarigione, forse perché i suoi occhi luminosi erano simbolicamente prova del successo delle cure agli organi della vista per le quali il santuario era rinomato. In Britannia, a Felmingham Hall (Norfolk) e a Willingham Fen (Cambridgeshire), il dio del cielo celtico compare insieme ad alcuni corvi, che indicano forse l'aspetto ctonio del culto dualistico di questa divinità. *Vedasi anche* CORNACCHIA.

☐ *Kinsella 1969; Jones & Jones 1976; Ross 1967a, 242-56; Green 1986, 187-8; 1989, 25-7, 64-5, 142-4, 186-7.*

Coventina Coventina era il nome dato alla personificazione della sacra fonte di Brocolita, o Carrawburgh, lungo il Vallo di Adriano. La sorgente, che alimentava un piccolo STAGNO naturale o un POZZO, era rinchiusa da un alto muro sacro; lo stagno prendeva dunque il posto della *cella* interna, comune nei santuari romano-celtici. Inizialmente, al principio del II secolo d.C., lo stagno fu costruito come serbatoio d'acqua, ma ben presto assunse un valore religioso. I devoti visitavano il santuario di Coventina e gettavano nell'acqua monete,

Placca di piombo che raffigura un dio britannico con **corna**, ritrovato presso il forte romano di Chester (Northumberland).

Due figurine in bronzo di corvi o **cornacchie**, provenienti dal deposito religioso di Felmingham Hall, Norfolk.

gioielli e statuette, come offerte alla dea. Secondo alcuni studiosi, il gran numero di spilli qui rinvenuto suggerisce che tali oggetti venissero offerti dalle donne per un parto sicuro. Le figure in bronzo dedicate a Coventina includono la statuetta di un cavallo e quella di un cane. È possibile che la dea venisse adorata come guaritrice, benché le acque della sua sorgente non contenessero sostanze naturali dotate di genuine proprietà medicamentose (*vedasi* FONTE CURATIVA).
Coventina è nota tramite le molte dediche fatte a suo nome, alcune delle quali vennero, in un momento imprecisato del passato, gettate nel pozzo come conseguenza di incursioni armate o semplicemente dell'abbandono del luogo. Pur essendo soprattutto una divinità britannica, Coventina era conosciuta anche in Gallia, a Narbonne, e nel nord-ovest della Spagna. In base alle informazioni desunte dalle iscrizioni che la riguardano, in Britannia i devoti giungevano al santuario sia dalle provincie celtiche sia da quelle germaniche. L'importanza e l'alta considerazione godute dalla dea sono testimoniate da alcuni appellativi a lei attribuiti, "Augusta" e "Sancta".
Le rappresentazioni di Coventina ci permettono di capire come la dea fosse percepita dai devoti: le immagini più significative sono quelle relative al suo legame con l'acqua. In un rilievo la dea è classicamente raffigurata come una ninfa acquatica, semi-nuda, sdraiata in mezzo ad onde che la avvolgono, con una foglia di ninfea in una mano ed un gomito appoggiato su un'anfora rovesciata. Un'altra scultura la ritrae come una ninfa in forma triplice, mentre versa dell'acqua da una coppa. Se, da una parte, le immagini di Coventina devono la loro struttura formale all'iconografia greco-romana, dall'altra lo stile in cui la dea viene rappresentata è celtico, con scarsa attenzione alle proporzioni anatomiche, lineamenti appena abbozzati e capelli schematicamente tratteggiati.
Tra gli oggetti deposti nello stagno di Coventina vi è anche un teschio umano. I teschi venivano posti di frequente nelle fosse e nei pozzi, per facilitare forse il passaggio del defunto al mondo ultraterreno o per farlo rinascere nell'oltretomba (*vedasi* TESTA).

☐ *Green 1986, 80, 149, 154-5, 165-6; 1989, 40-1, 155-6; Allason-Jones & McKay 1985.*

Creidhne *vedasi* GOIBHNIU.

croce Il motivo della croce a quattro bracci è, al livello più semplice ed essenziale, un segno che evoca immagini di spazio e di irradiazione della luce. I bracci si estendono in quattro diverse direzioni, dominando così lo spazio, e le linee radianti possono rappresentare i raggi solari. Nel mondo celtico venivano utilizzati come motivi religiosi due tipi di croce, quella composta da due rette incrociate perpendicolarmente, in modo da creare quattro bracci uguali, e quella formata da bracci incrociati diagonalmente, o croce di S. Andrea. La croce semplice, ad angolo retto, di fatto assomiglia ad una ruota stilizzata, senza cerchio, e forse era talvolta impiegata con la stessa funzione di questo simbolo solare (*vedasi* RUOTA, ATTRIBUTO DIVINO). Alcuni recipienti in lamina di bronzo del periodo di Hallstatt dell'Età del Ferro sono decorati a sbalzo con croci associate a ruote solari.
Nella tarda Età del Ferro, e particolarmente nella fase romano-celtica, la croce di S. Andrea fu adottata nell'iconografia religiosa, probabilmente come simbolo celeste, per raffigurare il sole e le stelle. Le spille a svastica romano-celtiche potevano essere ornate con croci diagonali (la SVASTICA stessa era un motivo solare). Figurine in bronzo del dio col martello gallico venivano a volte abbellite con simboli celesti, incluse le croci diagonali. Un'immagine del dio del cielo celtico trovata a Scarpone (Moselle) ostenta sul petto la croce di S. Andrea. Un certo numero di modellini d'ascia in bronzo, come quelli

del tempio di Woodeaton, portano un emblema ad X sulla lama.

☐ *Green 1984a, 163-5; 1991a; Reinach 1894, 171; Kirk 1949, 32ss.*

Cruachain Era la sede della corte reale della regina MEDB del Connacht, nella contea di Roscommon. Ella regnò col marito Ailill a Cruachain, dopo esservi stata insediata dal padre, il grande re Eochaidh Feidhleach. Cruachain era anche il luogo in cui si trovava una caverna che si riteneva fosse l'entrata nell'oltretomba. Gli spiriti, molti dei quali maligni, uscivano dalla grotta il 1° novembre, giorno della festa di Samhain, quando i confini tra il mondo dei vivi e quello dei morti erano temporaneamente abbattuti.

☐ *Ó' Máille 1928, 129-46; O'Rahilly 1946, 176; Ross 1967a, 122.*

Cú Chulainn (Il Cane di Culann) È l'epitome dell'eroe-guerriero sovrumano della tradizione mitologica. "Cú" (cane) è un appellativo comune per un grande eroe di guerra, destinato ad avere vita breve, brillante e gloriosa. Cú Chulainn non ha rivali in battaglia, è giovane, valoroso, dotato di forza sovrumana e bellissimo. È strettamente associato ad alcune divinità e la sua stessa origine è soprannaturale. Il testo più antico che lo riguarda è la parte del Ciclo dell'Ulster nota come *Táin Bó Cuailnge* (*La Razzia del Bestiame di Cooley*). Fu probabilmente introdotto in tale ciclo intorno al VII secolo d.C. La sua identità deriva forse dal culto del guerriero, successivamente evemerizzato, come Medb, in una figura pseudo-storica.

La madre è Deichtine; il padre, a seconda delle versioni, il divino Lugh, il fratello di Deichtine CONCHOBAR (a volte una nascita dovuta all'incesto era indicazione di divinità) o il mortale Sualtaimh. Numerosi i padri adottivi sovrumani, inclusi FERGHUS e CONALL CERNACH. Alla sua nascita vengono al mondo due puledri che diventeranno i cavalli del suo carro, il Grigio di Macha e il Nero di Saingliu. Questa con-

Rilievo di un dio-guaritore accompagnato da un **corvo** e da un pellegrino infermo (Mavilly, Borgogna).

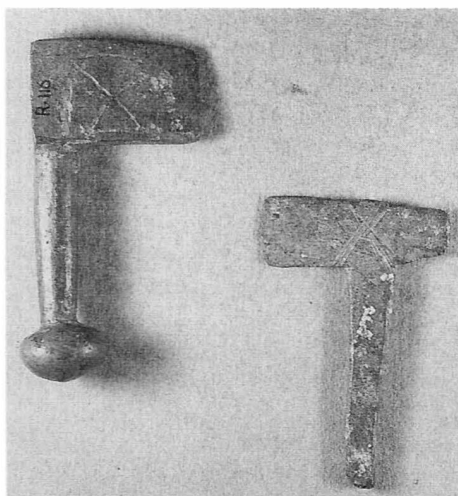
La dea acquatica **Coventina**, che aveva una fonte e un pozzo sacri a Carrawburgh, lungo il Vallo d'Adriano.

temporaneità di nascita ha un parallelo nella storia di Pryderi nel *Mabinogi*.
Fino all'età di sette anni il nome di Cú Chulainn è Setanta. Giunge alla corte di Conchobar ad Emhain Macha dopo avere sbaragliato 150 giovani guerrieri del re dell'Ulster. Poi uccide il feroce segugio di Culann il Fabbro e si impegna a fare la guardia per il fabbro al posto del cane, derivando forse da questo fatto il nome Cú Chulainn. Ancora molto giovane, chiede a Conchobar di poter imbracciare le armi, avendo udito dal druido Cathbadh la profezia, che chiunque avesse preso le armi in quel giorno avrebbe avuto una vita gloriosa. Cú Chulainn spezza quindici serie di armi prima di accettare quelle appositamente rinforzate, e non appena armato uccide i tre feroci figli di Nechtan, nemici dell'Ulster.
Il valore di Cú Chulainn in guerra è prodigioso, e il *Táin* è pieno delle sue incredibili imprese belliche. Viene addestrato da una profetessa guerriera, SCÁTHACH. È tra gli eroi che si disputano la porzione di maiale destinata al campione durante il banchetto di Bricriu. Inoltre uccide il mostro CÚ ROI ed il proprio figlio Conla. Compie quest'ultima tragica impresa perché è vincolato al suo re, e Conchobar gli predice che Conla è per lui una minaccia.
Cú Chulainn ha un carro da guerra falcato, il suo auriga, Laegh, ha anch'egli facoltà soprannaturali, e le armi con cui combatte hanno poteri magici: tra queste vi è la Gae Bulga, una lancia munita di uncini donatagli da Scáthach che causa ferite inguaribili, ed un elmo, dono del dio del mare Manannán.
Nel grande conflitto tra Conchobar dell'Ulster e MEDB del Connacht, un'inimicizia personale oppone Cú Chulainn alla regina, che cerca costantemente di imbrogliarlo e di corromperlo. Per gran parte del *Táin*, Cú Chulainn combatte da solo contro l'esercito del Connacht, poiché è l'unico eroe dell'Ulster non soggetto alla fiacchezza in seguito alla maledizione di MACHA. Nel *Táin* vi sono continui riferimenti alla sua abilità sovrumana come guerriero: uccide un gran numero di uomini inviatigli contro in singolar tenzone e poi sbaraglia 100 guerrieri nemici in un colpo solo.
Una caratteristica di Cú Chulainn in battaglia è di essere colto da una frenesia feroce, diventando un mostro: il suo corpo ruota sotto la pelle, i capelli si rizzano sulla testa, un occhio si affossa nel cranio e l'altro sporge ricadendo sulla guancia, i muscoli si gonfiano e diventano enormi e la sua testa si circonda di un alone luminoso. Di quando in quando lancia un urlo agghiacciante e tutti gli spiriti del luogo urlano con lui, facendo impazzire di terrore gli uomini del Connacht. In queste condizioni Cú Chulainn non riesce a distinguere gli amici dai nemici. In un episodio, per riportarlo alla ragione le donne dell'Ulster gli si parano davanti nude, imbarazzandolo a tal punto che i guerrieri possono alla fine catturarlo e gettarlo in tre tinozze di acqua fredda: la prima esplode, la seconda ribolle, nella terza l'acqua diventa calda.
Lo stretto legame di Cú Chulainn con il soprannaturale è un tema costante nelle descrizioni che lo riguardano: le sue armi sono incantate, il suo auriga è in grado di rendere magicamente invisibile il suo carro, la sua maestra Scáthach gli predice il futuro, una luce particolare irradia dalla sua testa, oscurandosi solo quando muore, egli stesso fa uso di simboli magici per fermare l'avanzata degli uomini del Connacht e possiede poteri magici sugli animali. La testa recisa di suo padre Sualtaimh riesce a rimproverare gli uomini dell'Ulster, che non corrono in aiuto di Cú Chulainn. Lo stesso Cú Chulainn è collegato a numeri sacri: ha capelli di tre colori, sette pupille in ogni occhio, sette dita del piede e sette della mano (*vedasi* NUMERO). Ha inoltre tre difetti: è troppo giovane, troppo coraggioso, troppo bello. La sua futura moglie, Emer, gli impone prove sovrumane prima di acconsentire a sposarlo. Non si può ignorare, tra l'altro, il forte paralle-

lismo tra questa storia e le fatiche di Culhwch nel *Racconto di Culhwch e Olwen*. In più di un'occasione Cú Chulainn entra in contatto con il mondo divino: il padre ultraterreno Lugh gli appare per guarirlo e confortarlo dopo la battaglia; incontra la MORRIGÁN sotto forma di bellissima donna e, dopo averla respinta, riesce a sconfiggerla a fatica quando ella lo attacca trasformata in anguilla, lupo e giovenca.

Nel corso della sua esistenza Cú Chulainn entra anche in contatto con il mondo ultraterreno. In un racconto egli viene avvicinato da re dell'oltretomba, Labhraidh, che lo invita nel suo regno, offrendogli l'amore di una bellissima donna ultraterrena, Fand, in cambio dell'uccisione degli altri sovrani dell'oltretomba, suoi rivali. Secondo una tradizione, Cú Chulainn compie un viaggio nell'aldilà, come il virgiliano Enea, e ne descrive le fortezze, che gli appaiono circondate da steccati decorati con teste impalate, mostri, serpenti e altri orrori.

L'uccisione di Cú Chulainn viene preparata accuratamente da Medb, che si serve dei Figli di Cailatin, da lei istruiti nelle arti magiche, per allettarlo e causarne la morte, e che aizza contro di lui tutte le forze d'Irlanda. L'eroe muore combattendo da solo a Magh Muirtheimne. Molti portenti circondano la sua fine: su di lui pesa un *geis* o divieto di mangiar carne di cane (forse perché egli è il "cane" di Culann) e quando infrange questo tabù si ritrova indebolito. Quando il Grigio di Macha viene sellato per la battaglia finale piange lacrime di sangue e non appena Cú Chulainn monta sul carro tutte le sue armi gli cadono ai piedi. Infine, egli incontra la "Lavandaia al Guado" che lava la sua armatura, come presagio della sua morte imminente. L'eroe viene ucciso da una lancia forgiata da Vulcano. La sua morte è segnalata dalla presenza di BADBH, la "Cornacchia della Battaglia", appollaiata sulla sua spalla.

☐ *O' Fáolain 1954; Lehmann 1989, 1-10;*

Due modellini di ascia in bronzo provenienti dal santuario romano-celtico di Woodeaton (Oxfordshire), decorati con i simboli della **croce** diagonale

Stokes 1876-8, 175-85; 1908, 109-52; Olmsted 1982, 165-72; O'Rahilly 1946, 61; Jackson 1961-7, 83-99; 1964; Sjoestedt 1936, 1-77; Baudiš 1914, 200-9; 1921-3, 98-108; Best 1911, 72; Meyer 1907, 112ss; Kinsella 1969; de Vries 1963, 72-87; Mac Cana 1983, 29, 36, 101-3; Ross 1967a, 235.

Cuda Cirencester, nel Gloucestershire, capitale dei Dobunni, era un centro importante del culto delle Dee-madri, sia in forma singola che di triade. Qui esse appaiono frequentemente associate con tre spiriti incappucciati, i Genii Cucullati (*vedasi* GENIUS CUCULLATUS). Una scultura raffigurante una DEA-MADRE e i Genii Cucullati reca una dedica, iscritta nella base, a "Cuda", un nome che si riferisce direttamente alla prosperità e al benessere. Cuda è raffigurata seduta, con un oggetto in grembo, forse una pagnotta o un uovo; insieme a lei si trovano tre figure incappucciate, in piedi, delle quali la più vicina alla dea sembra le stia offrendo qualcosa, o che stia ricevendo un dono da lei.

☐ *Green 1976, 172, tav. XVIIe; 1986, 85-6.*

Culhwch e Olwen La storia mitologica gallese nota come il *Racconto di Culhwch e Olwen* fu probabilmente redatta per la prima volta nell'XI secolo. Culhwch è un cugino dell'eroe britannico Artù. Sua madre Goleuddyd, incinta di Culhwch, si trova a passare nei pressi della casa di un guardiano di porci; manifesta allora una violenta avversione verso i maiali, dà alla luce il bambino e quindi fugge. Il porcaro salva il piccolo, gli dà il nome di Culhwch ("recinto dei maiali") e lo riporta alla corte regale del padre, Cilydd.

In punto di morte la madre di Cuhlwch, temendo che il re suo marito si risposi, privando così il figlio dei suoi diritti, fa promettere a Cilydd di non riprendere nuovamente moglie fino a quando un rovo con due fiori non cresca sulla sua tomba. Per evitare che ciò accada, ella incarica un monaco, il suo confessore personale, di occuparsi della tomba, assicurandosi di estirpare da essa ogni pianta. Dopo sette anni il monaco diventa negligente e finisce per trascurare la tomba, così alla fine re Cilydd si risposa.

La matrigna di Culhwch ha una figlia da un precedente marito. Apprendendo dell'esistenza di Culhwch, ella pretende che questi sposi sua figlia, ma il ragazzo rifiuta, affermando di essere troppo giovane. La nuova regina, allora, scaglia una maledizione su Culhwch, decretando che l'unica donna che egli potrà mai sposare sarà Olwen, la figlia di Ysbaddaden, re dei Giganti. Culhwch, udendo il nome di Olwen, se ne innamora all'istante. Re Cilydd invia il figlio alla corte di Artù: la descrizione fatta a questo punto dell'aspetto di Culhwch ricalca quella di un giovane dio o eroe. Egli si veste da campione, con un mantello color porpora e stivali fatti con lamine d'oro rosso. Il suo viso è splendente; ha un'ascia da guerra, un'accetta in grado di far sanguinare l'aria, una spada d'oro, un corno da caccia in avorio ed è accompagnato da due levrieri. Quando giunge alla corte di Artù, il guardiano si rifiuta di farlo entrare, poiché non ha annunciato il suo arrivo. Culhwch allora inizia a dar prova dei suoi poteri sovrumani: minaccia di lanciare tre grida che faranno abortire le donne incinte e renderanno sterili le altre. Alla fine viene ammesso alla presenza di Artù e lo persuade ad aiutarlo a trovare Olwen.

Culhwch, Artù e alcuni cavalieri della sua corte cercano Olwen per un anno, inutilmente. Finalmente, però, la ragazza viene rintracciata, e Culhwch può rivelarle il suo amore. La stessa Olwen ha l'aspetto di una regina o di una dea, e indossa un *torquis* d'oro massiccio. Ella spiega che il padre, il gigante Ysbaddaden, non acconsentirà mai al matrimonio, poiché se si sposasse egli morirebbe. Culhwch tenta di convincere Olwen a fuggire con lui, ma ella lo persuade ad affrontare il padre. Il gigante cerca in tutti i modi di sbarazzarsi di

Culhwch, inclusi vari tentativi di ucciderlo insieme ai suoi compagni con lance avvelenate. Alla fine Ysbaddaden gli impone un numero di prove virtualmente impossibili, che dovrà compiere per potere sposare Olwen. Adempiere a queste "fatiche di Ercole" significa, tra le altre cose, distruggere col fuoco una collina, ottenere i magici uccelli di Rhiannon, procurarsi il magico CALDERONE ripieno dei tesori d'Irlanda, e recuperare un paio di forbici, o un rasoio, e un pettine che si trovano tra le orecchie di TWRCH TRWYTH. Quest'ultimo è un enorme cinghiale soprannaturale che un tempo era un re, trasformato in animale a causa della sua crudeltà. Prima che Culhwch e Artù possano iniziare a dare la caccia a Twrch Trwyth, devono cercare e ottenere l'aiuto di MABON, il divino cacciatore, prigioniero in un castello a Gloucester. I due eroi sono aiutati nell'impresa da animali soprannaturali, tra i quali il Merlo di Kilgowry, l'Aquila di Gwernabwy, il Cervo di Rhedenure e il Salmone di Llyn Llyw. Culhwch, Artù e Mabon inseguono Twrch Trwyth per tutto il Galles del sud, la Cornovaglia e parte dell'Irlanda. Alla fine riescono a vincerlo e a recuperare il rasoio e il pettine dalle sue orecchie. Lo stesso Artù compie la "fatica" finale, quella di ottenere il sangue della Strega dell'Inferno. Finalmente, Culhwch e Olwen possono sposarsi.

Il racconto presenta una serie di elementi soprannaturali. Lo stesso Culhwch è, in un certo senso, un maiale; egli è chiamato così e la sua successiva associazione con un uomo trasformato in cinghiale è forse significativa. La metamorfosi dalla forma umana a quella animale è un prodotto del mito, così come la capacità degli animali di aiutare e di comunicare con gli umani. Tutti i personaggi principali hanno una statura eccezionale: Culhwch, Olwen, Artù, Ysbaddaden e Twrch Trwyth. Mabon è un dio a tutti gli effetti e anche Culhwch viene descritto come un dio o un eroe sovrumano, risplendente dalla testa ai piedi e in grado di mettere in pericolo la fertilità

La morte di **Cú Chulainn**, con la dea-corvo della morte sulla spalla. Scultura in bronzo di Oliver Sheperd (1916) in mostra presso il Ministero delle Poste di Dublino.

delle donne.
☐ *Delaney 1989, 185-95; Jones & Jones 1976; Mac Cana 1983, 16; Hamp 1986, 257-8; Gruffydd 1912, 452-61.*

Cunomaglus *vedasi* APOLLO CUNOMAGLUS.

Cú Roi mac Dairi, il "Cane di Roi", è un mitico personaggio del Ciclo dell'Ulster. È uno stregone in grado di mutare la propria forma, e a volte appare con il proprio aspetto, a volte nelle vesti di un mostruoso contadino. Viene descritto come un grande viaggiatore ma ovunque vada fa in modo che, grazie ad un incantesimo, la propria fortezza nella contea di Kerry si metta a ruotare a grande velocità, di modo che non sia possibile trovarne l'ingresso dopo il tramonto. Cú Roi ha un enorme calderone in grado di contenere trenta buoi.
Egli è connesso in modo particolare a Cú Chulainn: si pone come giudice tra i tre eroi dell'Ulster dopo il disastroso banchetto di BRICRIU, accordando infine il primato a Cú Chulainn, ma nel corso di un altro incontro, Cú Roi umilia a tal punto l'eroe da spingerlo a rimanere nascosto per un anno. Alla fine trova la morte per mano di Cú Chulainn: l'uccisione archetipica del mostro da parte di un giovane eroe. Egli può essere ucciso solo dalla propria spada e, secondo una versione della storia, Cú Chulainn si serve dell'arma di Cú Roi per uccidere un salmone nel quale alberga l'anima di quest'ultimo.
☐ *Mac Cana 1983, 98-101; Baudiš 1914, 200-9.*

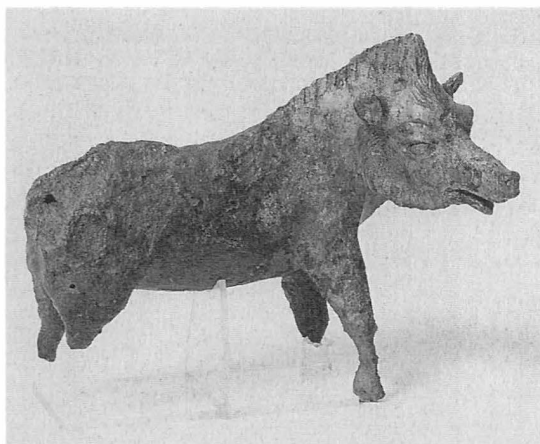
D

Da Derga L'OLTRETOMBA irlandese poteva a volte essere rappresentato come una casa o un ostello situato in campagna. Questi luoghi erano conosciuti col nome di "*bruidhne*", ed uno dei più noti è l'Ostello di Da Derga, letteralmente la "Dimora del dio Derga". La storia della sua distruzione è collegata a quella del re Conaire, che trova la morte proprio qui. Mentre è in viaggio il re incontra alcuni messaggeri provenienti dall'oltretomba, sotto forma di tre cavalieri vestiti di rosso in groppa a cavalli rossi. Nonostante il presagio, il re non desiste e, affrontando la sua sorte, entra nell'ostello dove è predestinato a morire. Derga è, infatti, il dio dei morti, identificandosi con DONN, e solo i morti o coloro che sono in procinto di morire possono entrare nella sua casa. "Derga" può anche indicare il colore rosso, forse in riferimento al sangue e alla morte, e con grande probabilità questo è il significato dei tre cavalieri. Collegata all'ostello di Da Derga è anche la dea irlandese della distruzione, la Badbh, che compare sotto forma di tre orrende figure nere, nude e sanguinanti, con corde intorno al collo, a simboleggiare la morte e forse persino il sacrificio umano.
☐ *Mac Cana 1983, 127; Ross 1967a, 170, 222; Knott 1936; Stokes 1900; 1901.*

Daghda Il Daghda era un dio tribale irlandese, padre e capo dei Tuatha Dé Danann, il cui nome significa "il Buon Dio". Era associato alla magia e all'abbondanza, e aveva due attributi particolari, un'enorme clava, che con un'estremità uccideva i vivi e con l'altra faceva rivivere i morti, ed un inesauribile CALDERONE, entrambi di dimensioni eccezionali. Il Daghda è un personaggio paradossale: dotato di grande saggezza, viene raffigurato come rozzo e volgare, indossa una ridicola tunica cortissima e nel corso di un suo incontro con i Fomori ostenta una voracità smoderata. Nel ruolo di dio della fertilità, si unisce a BOANN, lo spirito del fiume Boyne, esemplificando l'unione del dio tribale con la Dea-madre. Egli si accoppia anche con la rovinosa dea della guerra, la MORRIGÁN, garantendo così la sicurezza del suo popo-

lo. Sua figlia è la dea BRIGIT. *Vedasi anche* SÍDH.
☐ *Mac Cana 1983, 64-6.*

Damona Il nome di questa dea significa "Grande Mucca" o "Mucca Divina". Era venerata in Borgogna, e alcune iscrizioni dimostrano il suo legame sia con Apollo Moritasgus sia con un dio di natura simile, BORVO, entrambi connessi a fonti curative. Damona ed Apollo erano adorati ad Alesia, dove un santuario associato ad una sorgente era dedicato alla coppia; in una piccola piscina naturale i pellegrini malati si immergevano nella speranza della guarigione. Tutto ciò che rimane dell'immagine di Damona è una testa scolpita in pietra coronata di spighe di grano ed una mano avvolta da un serpente. Il nome della dea e la presenza della spiga indicano che Damona era una dea della fertilità mentre il serpente, che compare in un contesto assai simile a quello legato a Sirona, rispecchia forse il ruolo di Damona come guaritrice, dal momento che la muta della pelle veniva percepita come allegoria della rinascita. La natura poliandrica di Damona è suggerita dalla sua unione con altri dèi locali, associati ad Apollo, e specialmente con Borvo o Bormo, un altro dio acquatico, a Bourbonne-les-Bains e Bourbonne-Lancy. Qui un'iscrizione collega la dea in modo specifico con il "sonno risanatore", al quale si sottoponevano i pellegrini presso i santuari curativi, nella convinzione che nel corso di questo sonno avrebbero avuto dei sogni, delle visioni o sarebbero stati visitati dal dio, risvegliandosi infine guariti. Ad Arnay-le-Duc (Côte-d'Or) Damona veniva accoppiata con il dio indigeno Abilus; nella fossa votiva contenente l'iscrizione a lei relativa è stata rinvenuta una grande varietà di oggetti, incluse alcune sculture; una di queste raffigura la testa di un serpente e un braccio umano avvolti nelle spire del rettile, in un'immagine che evoca quella della statua di Damona ad Alesia. A Bourbonne-les-Bains e nella regione del Charente Damona veniva anche invocata

La Dea-madre **Cuda**, in compagnia dei tre Genii Cucullati, su un rilievo di Cirencester. Sulla base si intravede una dedica consunta a suo nome.

Cinghiale in bronzo dal tumulo di Lexden, presso Colchester, della tarda Età del Ferro. Il tema principale del racconto di **Culhwch e Olwen** riguarda l'inseguimento di un cinghiale incantato.

da sola, e ciò prova che talvolta la dea era indipendente dal suo compagno divino.

☐ *Le Gall 1963, 157-9; C. I. L. XIII, 5924; Duval 1976, 77, 177; Thevenot 1968, 104-7.*

Danebury Era la principale fortezza, o *hillfort*, dell'Età del Ferro nell'Hampshire. Il primo insediamento fortificato risale alla metà del VI secolo a.C. Testimonianze rilevanti documentano un'attività rituale, la quale pare fosse principalmente connessa ad alcuni importanti avvenimenti accaduti in questa località. Sembra che i lavori importanti, come la costruzione dei bastioni, fossero accompagnati da una serie complessa di attività religiose, sacrifici e sepolture propiziatorie nelle fondamenta. Ne è un esempio l'inumazione di tre uomini sul fondo di una cava al momento dell'erezione dei bastioni. Ciò avveniva, probabilmente, al fine di placare gli dèi del territorio sul quale era edificato questo *hillfort*.
A Danebury la maggior parte dell'attività rituale concerneva lo scavo, l'utilizzo e l'abbandono delle fosse per l'immagazzinamento del grano. È probabile che l'escavazione venisse considerata un disturbo ed un'intrusione nel territorio degli dèi dell'oltretomba, che dovevano di conseguenza essere propiziati. In verità, il magazzinaggio del grano nel sottosuolo implicava una certa fiducia nelle potenze sotterranee, che in apparenza collaboravano all'impresa dal momento che la conservazione nelle fosse era un metodo notevolmente valido per mantenere il cereale incontaminato ed impedirne la germinazione. Il rituale implicava il riempimento delle fosse con oggetti e materiali particolari: vasellame, arnesi di ferro e resti stratificati di animali e grano carbonizzati. Ogni singolo esempio, preso isolatamente, può essere spiegato in termini secolari, ma presa cumulativamente questa attività ripetuta doveva possedere un significato religioso.
Il momento cruciale per ingraziarsi gli dèi era con tutta probabilità la fine del periodo di magazzinaggio, quando la FOSSA veniva svuotata. In quell'occasione gli dèi dovevano ricevere doni e offerte di ringraziamento. Circa un terzo del numero totale di fosse trovate a Danebury contenevano prove dello svolgimento di un rituale.
Alcuni depositi di resti di animali rinvenuti nelle fosse del grano ricoprono un certo interesse: le sepolture rituali riguardavano cani, cavalli e corvi, tutti animali importanti nella mitologia celtica. I ritrovamenti sono inerenti sia a teschi e arti di animali sia a carcasse intere. Un'antica fossa conteneva i corpi di due cani accompagnati da una raccolta di ossa deliberatamente selezionate di almeno sette specie, benché in totale le ossa fossero solo venti. I resti appartenevano a bovini, pecore, maiali, cervi, caprioli, topi di campagna e rane, o rospi. Una volta collocate al loro posto, ossa e carcasse vennero ricoperte da blocchi di gesso e un massiccio palo di legno fu eretto al centro, sopra la fossa. In tutti i depositi di ossa animali, il tipo di bestia e le parti del corpo da seppellire rivestivano grande importanza. I teschi o le mandibole di cavallo costituivano una scelta particolare (*vedasi* SACRIFICIO DI ANIMALI).
Il sotterramento di corpi umani a Danebury offre testimonianze di estrema rilevanza per quanto riguarda il comportamento rituale. Nell'Inghilterra centro-meridionale le sepolture formali riguardavano non più del sei per cento della popolazione della prima Età del Ferro. Di conseguenza quelle di Danebury o di altre parti della regione dovevano essere in un certo senso avvenimenti anomali. Si ritiene che le persone inumate fossero individui socialmente fuori dalla norma, vittime sacrificali (*vedasi* SACRIFICIO UMANO) o in qualche modo gente impura, vittime di assassini, suicidi o altri tipi di morte violenta. I resti di Danebury comprendono sia scheletri completi sia teschi o altre parti del corpo. Alcuni scheletri interi furono schiacciati sotto pietre, forse per impedire allo spirito di sollevarsi. La presenza di corpi smembrati indica che potrebbero essere stati esposti ritualmente per conce-

dere all'anima il tempo di allontanarsi. Una fossa in particolare conteneva tre gambe umane, una mascella inferiore e parti del tronco. I teschi appartenevano quasi esclusivamente a uomini adulti, forse guerrieri morti in battaglia dei quali si offrivano le teste agli dèi come trofei di guerra. Si sa infatti che questa era un'usanza molto diffusa tra i Celti (*vedasi* TESTE, CACCIATORI DI).

☐ *Cunliffe 1983, 155-71, figg. 85-92; Green 1986, 30-1.*

danno rituale La pratica di piegare, spezzare o in qualche modo danneggiare deliberatamente un oggetto prima di offrirlo agli dèi era assai diffusa nell'antichità. Ricorreva anche nel mondo classico, dove si usava rompere i vasi destinati ai santuari, ad esempio nel santuario di Era a Samo. Nell'Europa barbara la consuetudine della rottura rituale cominciò nel Neolitico e all'inizio dell'Età del Ferro tale tradizione era ormai comune. Questo rituale sembrava basarsi sul concetto che, danneggiando un oggetto di modo che non fosse più utilizzabile nella vita di tutti i giorni, il devoto lo consacrasse, rendendolo così un'offerta degna delle potenze ultraterrene.
Dal sito di FLAG FEN nel Cambridgeshire provengono abbondanti testimonianze di rottura rituale: qui, in un periodo compreso tra il 1200 e il 200 a.C., furono gettate in acqua armi e altre offerte votive, molte delle quali erano state "uccise" prima di essere affidate agli dèi. Gli oltre 300 pezzi ritrovati appartenevano ad equipaggiamenti militari, incluse nove spade intere. Le armi dovevano "morire" prima di potere essere accettate dalle forze soprannaturali. A Ebberston (Yorkshire) la tomba di un guerriero del periodo di Hallstatt, risalente al VI secolo a.C., conteneva due corpi, ognuno insieme ad una spada deliberatamente spezzata in quattro punti. Alcune sepolture di guerrieri del periodo di La Tène trovate nella Mosella erano accompagnate da spade ritualmente piegate. Nel lago sacro di LLYN CERRIG BACH

Alise-Ste-Reine, l'antica Alesia, era il centro del culto di **Damona**, una dea della fertilità e della guarigione.

Scheletro di un giovane uomo sepolto in una fossa nell'*hillfort* di **Danebury**, nell'Hampshire, risalente al V secolo a.C. (Età del Ferro).

sull'isola di Anglesey furono rinvenute numerose offerte di oggetti prestigiosi e di carattere bellico databili tra il II secolo a.C. e il I secolo d.C.: erano in perfetto stato ma erano state piegate o spezzate prima di essere gettate in acqua.
Molti luoghi sacri dell'Età del Ferro e d'epoca romano-celtica vantano testimonianze di danno rituale: nel santuario gallico preromano di Gournay-sur-Aronde (Oise) centinaia di armi rese deliberatamente inutilizzabili furono consacrate alle potenze divine. Una pratica molto simile è documentata presso il santuario preromano dell'isola di Hayling, nell'Hampshire: qui si trovava un piccolo tempio circolare, ma l'attività rituale si concentrava nel cortile circostante. Anche in questo caso l'equipaggiamento militare venne ritualmente danneggiato prima di essere offerto agli dèi del tempio. Nel santuario di Harlow, nell'Essex, risalente alla tarda Età del Ferro, sono state scoperte molto recentemente quattro spade in miniatura tutte di ferro del I secolo d.C., una in un fodero di bronzo: due di questi modellini erano stati spezzati in due in tempi remoti (*vedasi* MINIATURA, STRUMENTI E ARMI IN). La pratica del danno rituale proseguì anche in epoca romana: presso il grande santuario di Sulis a Bath gran parte delle 16.000 monete trovate nel fondo della cisterna erano state spezzate e rese in tal modo non più utilizzabili nella vita reale, ma adatte come offerte votive alla dea del luogo. Alcune delle lance di bronzo in miniatura del tempio romano-celtico di Woodeaton furono deliberatamente piegate a metà. Assai curiosa era la pratica, comune presso alcuni santuari gallici, di raccogliere asce del Neolitico, già vecchie di duemila anni in epoca romano-celtica, e di porle come offerte nei templi, avendole prima frantumate. Ciò veniva forse compiuto per dar loro una valore sacro oppure per diminuirne l'antica potenza.
L'ultimo aspetto degno di nota è che, per lo meno nell'Europa barbara, la rottura rituale sembrava riguardare soprattutto l'equipaggiamento militare. Forse le armi dovevano essere "pacificate" prima di poter essere offerte agli dèi.

☐ *Pryor 1990, 386-90; Downey, King & Soffe 1980, 289-304; Adkins & Adkins 1985, 69-75; Brunaux 1986; Green 1986, figg. 52, 155; Cunliffe 1974, 287-99; Wightman 1970, 242-6; Fox 1946; Lynch 1970, 249-77.*

Danu o Dana era la madre della divina razza d'Irlanda, "il popolo della dea Danu", e cioè i Tuatha Dé Danann, il cui nome per l'appunto la ricorda. Come Dea-madre Danu viene spesso confusa con ANU, e non è ben chiaro se Danu e Anu fossero o meno due divinità distinte. Dal momento che Anu è specificamente connessa con la fertilità dell'Irlanda e Danu era la madre dei Tuatha Dé Danann, è assai probabile che fossero in realtà la medesima divinità con due nomi leggermente diversi, o che le due entità si fossero fuse molto presto nella tradizione orale.

☐ *Mac Cana 1983, 132; Sjoestedt 1949, 24s; Ross 1967a, 209.*

Dea-madre L'idea di una madre-terra divina dispensatrice di FERTILITÀ e di abbondanza era assai cara ai Celti. L'iconografia e l'epigrafia dell'Europa romano-celtica documentano l'importanza e la popolarità del culto della Dea-madre in tutti i gradi della società. Le iscrizioni alludono spesso alle "Deae Matres" o – specialmente in Renania e in Gallia Cisalpina – alle "Matronae". L'iconografia conferma queste dediche plurime, proponendo spesso figure di divinità triple (*vedasi* TRIPLICITÀ). Queste Madri indossano lunghe vesti, a volte hanno un seno nudo e sono accompagnate da vari motivi di fertilità: neonati, bambini più grandi, frutta, pane, grano o altri simboli di abbondanza. Alcuni gruppi di immagini sono presenti con maggiore frequenza in determinate regioni: così in Borgogna le Madri sono spesso rappresentate con un neonato, un panno e accessori per il bagno oppure con un bambino

più grande, un panno ed una bilancia o un fuso, mostrando in tal modo la loro affinità con le PARCHE. Le "Matronae" della Renania si distinguono perché le loro raffigurazioni quasi invariabilmente mostrano un modello iconografico costituito da due dee più anziane che indossano grandi cuffie di lino accanto ad una dea più giovane dai lunghi capelli fluenti. In Britannia le tre Madri compaiono più frequentemente tra i Dobunni del Gloucestershire e nell'area del Vallo di Adriano. Del primo gruppo, forse con un centro cultuale a Cirencester (*vedasi* CUDA), si veneravano immagini raffiguranti dee con neonati, frutta o pagnotte, e spesso accompagnate dai Genii Cucullati (*vedasi* GENIUS CUCULLATUS). Tra i Santones d'Aquitania un tipo di immagini ritraeva due madri, una più anziana dell'altra.

Rappresentazioni di una singola Madre sono diffuse in tutto il mondo celtico. A Cirencester, una statua in pietra raffigura una dea seduta con tre mele in grembo, mantenendo così il simbolismo della triplicità. A Caerwent (Gwent) una Dea-madre in pietra stringe un ramo di palma o di conifera, forse emblema di vittoria o di fertilità. In Renania alcune figurine rappresentano la dea con un cagnolino. DEA NUTRIX, o dea-nutrice, era il nome dato ad un genere particolare di statuette d'argilla che ritraggono una dea seduta su una sedia mentre allatta uno o due neonati.

Di notevole interesse è anche il contesto delle Dee-madri celtiche: alcune *Matronae* germaniche – come le MATRONAE VACALLINEHAE o le MATRONAE AUFANIAE – avevano grandi ed importanti complessi sacri. La prominenza delle Madri renane si rifletteva nella raffinatezza delle manifestazioni cultuali, come è ben dimostrato dalla qualità dell'intaglio e delle epigrafi e dall'alto rango di una parte dei devoti. Altre immagini invece rappresentavano gli oggetti di culto della gente più umile, e appartenevano ai piccoli santuari rurali o ai sacrari domestici. Le Madri erano spesso venerate presso i santuari curativi, co-

Triplice **Dea-madre**, con neonato, panno e accessori per il bagno (Vertault, Borgogna).

me a Bath, dove venivano chiamate "SULEVIAE", e a GLANUM, dove erano note come le "Glanicae".
Nelle tradizioni mitologiche irlandesi la Dea-madre ricopre ancora un ruolo di primo piano. Qui la dea locale della sovranità si accoppiava con il re mortale per favorire la fertilità del territorio. La dea-regina evemerizzata MEDB è un esempio di quanto appena detto: ella si unì in successione a nove re irlandesi. La dea eponima dell'Irlanda, ÉRIU, ricopriva la medesima funzione (*vedasi* REGALITÀ SACRALE). La triplicità è associata ad alcune divinità femminili irlandesi, come MACHA e la MORRIGÁN, che univano gli attributi della sessualità/maternità con quelli della guerra. *Vedasi anche* CANE; COPPIA DIVINA; IUNONES; MATRES COMEDOVAE; MATRES DOMESTICAE; MATRES GRISELICAE; NERTHUS; SIRONA; VAGDAVERCUSTIS.

☐ *Green 1986, 78-91; 1989, 24-39, 188-205; 1990b; Barnard 1985, 237-43; von Petrikovits 1987, 241-54; Haverfield 1892, 314-39.*

Dea Nutrix In latino significa "dea nutrice"; il termine veniva usato per descrivere una particolare manifestazione della DEA-MADRE celtica nell'Europa occidentale. L'immagine modello di questa divinità poteva derivare dalle rappresentazioni di dee che allattavano diffuse in territorio italiano o dal concetto dell'imperatrice divinizzata, a volte percepita come dea della fertilità. Alcune statuette d'argilla di figure femminili, fabbricate nelle officine della Gallia centrale, della Bretagna e della Renania durante il I e il II secolo d.C., riproducono l'immagine di una dea seduta, spesso su una sedia di vimini con un alto schienale, nell'atto di allattare uno o due bambini. Le effigi di questa divinità sono presenti in un contesto domestico, nelle tombe e nei santuari. A Dhronecken, vicino a Treviri, un santuario dedicato alla "dea nutrice" conteneva numerose figurine sia della dea stessa sia dei bambini che ella proteggeva. La Dea Nutrix compare in un certo numero di altri luoghi sacri, incluso il tempio di St. Ouen de Thouberville (Eure), un santuario a Treviri, dove la dea era chiamata AVETA, ed Alesia. Ritrovamenti di figurine nelle tombe, inclusi gli esemplari di Ballerstein in Alsazia e di Hassocks nel Sussex, indicano che queste venivano forse collocate nelle sepolture per confortare i morti e come promessa di rigenerazione e rinascita nell'aldilà.

☐ *Jenkins 1957b, 38-46; 1956; 1978, 149-62; Green 1986, 89; 1989, 30; Rouvier-Jeanlin 1972; de Vesly 1909; Wightman 1970, 217; Le Gall 1963, 161; Linckenheld 1929, 67.*

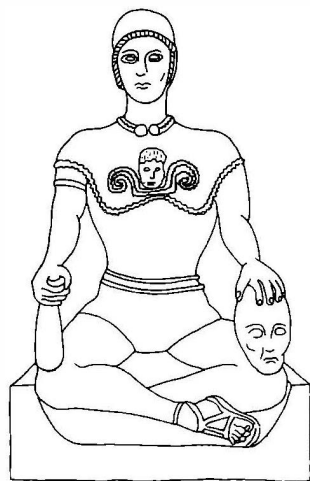
decapitazione I Celti erano cacciatori di teste (*vedasi* TESTE, CACCIATORI DI); essi decapitavano frequentemente le loro vittime di guerra e offrivano i loro trofei agli dèi nei templi o li conservavano nelle proprie dimore come beni preziosi. Diodoro Siculo, Livio e Strabone documentano tutti tali pratiche (Livio XXIII, 24; X, 26; Diodoro V, 29, 4; XIV, 115; Strabone IV, 4, 5). Santuari preromani attestano l'usanza celtica della decapitazione dei nemici vinti, benché non sia chiaro se questa avesse luogo prima o dopo la morte. Nei santuari di ROQUEPERTUSE ed ENTREMONT, in Provenza, si trovano colonne con nicchie contenenti le teste di uomini adulti in giovane età, alcuni dei quali con segni evidenti di gravi ferite di guerra.
La decapitazione è attestata nella Britannia romana; sette tombe del cimitero di Lankhills a Winchester contenevano corpi senza testa, tutti di epoca posteriore al IV secolo d.C. Per gran parte appartenevano a donne anziane, seppellite con il capo tra le gambe, e si trovavano accanto a sepolture elaborate o anomale di altre persone forse decedute di morte violenta. Insieme ad uno di questi corpi vi erano anche i resti di due cani. La decapitazione era regolata da un rituale molto specifico: doveva sempre effettuarsi dal davanti, facendo attenzione al punto di recisione delle vertebre, ed essere sempre eseguito con un coltello.

Questi riti sono testimoniati in altri siti di tarda epoca romano-celtica e riflettono forse la crescente preoccupazione che il morto non potesse raggiungere l'oltretomba senza l'aiuto di determinati cerimoniali. A Odell (Buckinghamshire) la testa mozzata di un donna fu collocata al di sotto del rivestimento di vimini di un pozzo. In un antico cimitero di Curbridge (Oxfordshire) sono stati rinvenuti tre corpi decapitati, tutti con la testa tra le gambe. Un rituale analogo è documentato a Kenchester (Hereford & Worcester) e a Stanton Harcourt (Oxfordshire). A Orton Longueville (Cambridgeshire) in un cimitero del II secolo d.C. la testa di un'anziana donna decapitata venne posta ai piedi della tomba. Di un gruppo di sepolture di tarda epoca romano-celtica ritrovate ad Alcester facevano parte le tombe di dieci bambini e di una ragazzina decapitata, con la testa tra le gambe; e nel santuario di Springhead nel Kent anche i bambini erano senza testa.

Un insieme di tombe del III e IV secolo rinvenute nel Dorset può denotare presenza di STREGONERIA: il rituale comportò la decapitazione di donne anziane o di mezza età, le cui teste furono collocate vicino alle ginocchia dopo che la mascella inferiore era stata rimossa. Accanto ai corpi c'erano dei fusaioli. A Kimmeridge il rituale era particolarmente complesso: una cista sepolcrale della fine del III secolo conteneva il corpo di una vecchia, con la testa vicino ai piedi, la mandibola inferiore rimossa e un fusaiolo collocato accanto al corpo. Al di sopra della cista un secondo corpo aveva accanto la mascella della vecchia e un altro fusaiolo.

In questi ultimi casi, il denominatore comune potrebbe essere una caratteristica specifica presente in tutte queste donne, forse la stregoneria, che faceva nascere il bisogno di assicurarsi che la vecchia andasse rapidamente nell'oltretomba e che il suo spirito non rimanesse a seminare discordia sulla terra. Nel Dorset la mascella inferiore venne forse rimossa per impedire

Figurina in argilla della **Dea Nutrix**, insieme ai due stampi utilizzati per la sua realizzazione (Toulon-sur-Allier, Francia).

Statua in pietra di un dio-guerriero che tiene una mano su una testa mozzata, come esempio di **decapitazione** (Entremont, Provenza).

alla donna di parlare dopo morta e di fare incantesimi. In alternativa queste donne potevano essere semplicemente le bisbetiche del villaggio e non delle streghe. Tuttavia, nel suo complesso, è forse meglio interpretare il rito di decapitazione come una forma di rituale religioso concepito per facilitare l'entrata del defunto nell'aldilà.

La decapitazione figura con frequenza nella mitologia vernacolare. Ad esempio, nel *Secondo Ramo del Mabinogi* la testa di BENDIGEIDFRAN viene tagliata e porta fortuna ai suoi compagni. Nella storia irlandese di Finn, Lomna, suo giullare viene decapitato e la sua testa, infilzata su un palo, è ancora capace di parlare. La TESTA dell'eroe dell'Ulster Conall Cernach era enorme e possedeva poteri magici: secondo la profezia, gli uomini dell'Ulster, colpiti da fiacchezza in seguito alla maledizione di Macha, avrebbero riacquistato il loro vigore bevendo latte dalla testa di Conall.

☐ *Green 1986, 29-31, 130-1; Benoit 1955; Macdonald 1979, 415-24; Simco 1984, 56-9; Goodburn 1976, 336; 1978, 438, 444; Wilson 1975, 252; Green 1976, 228, 48-9, 202; Ross 1967a, 118-22.*

Deirdre La storia di Deirdre e NAOISE compare in un testo del IX secolo d.C. Venne in seguito introdotta nel Ciclo dell'Ulster come racconto preliminare al *Táin Bó Cuailnge*, al fine di giustificare la diserzione di Ferghus dall'Ulster al Connacht.

Deirdre è la figlia di FEDLIMID, il cantastorie di CONCHOBAR, re dell'Ulster. Prima della sua nascita il druido Cathbadh profetizza che la fanciulla sarà bellissima ma che causerà morte e rovina tra gli uomini dell'Ulster. I guerrieri di Conchobar vogliono che la bambina venga uccisa alla nascita, ma il re decide di allevarla in segreto e di sposarla una volta cresciuta. Un giorno la giovane Deirdre vede il padre adottivo mentre scuoia un vitello sulla neve, ed un corvo che ne beve il sangue. Dichiara allora alla sua dama di compagnia, la poetessa Leabharcham, che l'uomo che ella amerà dovrà avere la stessa combinazione di colori: capelli neri, pelle bianca e guancie rosse. Leabharcham informa Deirdre che uno dei figli di Uisnech, Naoise, possiede tutti questi attributi. Deirdre allora fugge dalla sua tenda, riesce ad incontrare Naoise e, facendo appello al suo onore, lo persuade a scappare con lei. Naoise, i suoi due fratelli e Deirdre si rifugiano prima in Irlanda e poi in Scozia. Conchobar invia loro un falso perdono, del quale però Deirdre diffida; i tre fratelli vengono comunque convinti a tornare nell'Ulster, alla corte reale di Emhain Macha, dove vengono uccisi da Eoghan, figlio di Duracht. Deirdre è tenuta prigioniera da Conchobar per un anno, alla fine del quale il re le chiede chi sia colui che ella detesta di più tra tutti gli uomini dell'Ulster. La donna risponde che il più odiato è Eoghan, poiché ha ucciso il suo amato Naoise. Conchobar annuncia allora immediatamente che ella dovrà andare a vivere con Eoghan. Ma mentre è in viaggio insieme a Conchobar ed Eoghan, Deirdre si getta dal carro, fracassandosi la testa contro una roccia.

Il racconto di Deirdre e Naoise ha diversi punti di interesse. Innanzitutto, la profezia di Cathbadh si avvera, poiché sarà il tradimento di Conchobar a portare alla diserzione suo figlio e il grande eroe Ferghus per la corte di Medb del Connacht. La stessa Deirdre è degna di nota per la forza del suo carattere e la capacità di prevedere la falsità di Conchobar. Ella spicca tra tutte le donne della mitologia irlandese poiché manda in crisi il potente codice d'onore secondo il quale vivono gli eroi irlandesi. Ella stessa dimostra una grande dignità uccidendosi piuttosto che farsi disonorare dall'assassino del suo amante. Non è possibile accertare se il personaggio di Deirdre abbia o meno un'origine divina, ma il racconto ricalca lo schema archetipico della fanciulla contesa tra l'anziano

corteggiatore e il giovane amante, e si ricollega anche al tema ricorrente dell'eroina divina o sovrumana che si accoppia con un giovane facente parte di una triade di fratelli.

☐ *O' Fáolain 1954; Cormier 1976-8, 303-15; O'Leary 1987, 27-44; Mac Cana 1983, 94-7.*

delfino Questa creatura marina fa tradizionalmente parte della mitologia classica, nell'ambito della quale simboleggia il viaggio dell'animo umano attraverso il mare per giungere alle Isole dei Beati. I delfini compaiono anche accanto ad un certo numero di divinità celtiche: sono presenti, ad esempio, come parte dell'immagine della dea Nehalennia, una divinità del Mare del Nord degli odierni Paesi Bassi, protettrice dei naviganti e dei mercanti che attraversavano il mare, dove sono forse soltanto simboli marini, benché possano anche rappresentare la rinascita dopo la morte. Un altare dedicato ad un'altra dea acquatica, la britannica Coventina, reca un'iscrizione a suo nome ed è decorato con due delfini. In una delle raffigurazioni delle tre Dee-madri trovate a Cirencester, nel Gloucestershire, la parte inferiore delle loro vesti si avvolge in forma di delfini; forse si tratta di un deliberato simbolismo che può ancora una volta fare riferimento al loro ruolo ctonio. Un delfino compare sullo scettro di WILLINGHAM FEN, sul quale si trova un insieme eterogeneo di immagini connesse sia al cielo sia all'oltretomba, tra le quali una ruota solare, un'aquila, la testa di un toro a tre corna ed un mostro ctonio schiacciato a terra sotto il piede del dio del cielo. Infine, su una delle placche del Calderone di Gundestrup è ritratto un dio-bambino a cavallo di un delfino.

☐ *Stebbins 1929; Toynbee 1962, n. 73, tav. 84; Hondius-Crone 1955, n. 3; Green 1986, fig. 29; Ross 1967a, tav. 86b.*

Diana È la dea romana della caccia e della LUNA. Quest'ultima associazione, legata all'immagine della luna, ora crescente ora

Bambino a cavallo di un **delfino** su una delle placche d'argento del Calderone di Gundestrup.

Altare dedicato alla dea-cacciatrice **Diana**, con cane, arco e faretra (II secolo d.C., Londra).

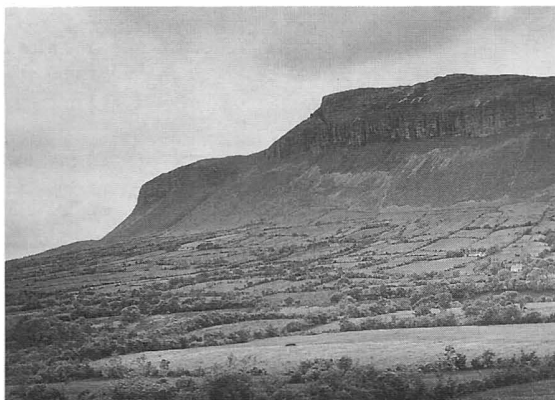
calante, conferì a Diana il ruolo di protettrice delle donne, specialmente durante il parto. La luna e la donna, infatti, erano considerate unite da stretta affinità a causa del ciclo mensile femminile.
In Gallia e in Britannia, dove è rappresentata o invocata Diana compare sempre secondo l'iconografia classica. Esistono tuttavia prove di una sua associazione o fusione con culti indigeni. In un santuario a Nettleton Shrub (Wiltshire) il dio-cacciatore celtico, Apollo Cunomaglus, era accompagnato da Diana, e dal tempio di tarda epoca romano-celtica a Maiden Castle (Dorset) provengono una raffigurazione di Diana e la statuetta di un toro a tre corna tipicamente celtico.
In alcuni casi, le dee celtiche della caccia venivano assimilate alla Diana romana. Esempi di questa assimilazione naturale sono ABNOBA nella Foresta Nera, e ARDUINNA nelle Ardenne. Il simbolismo di fertilità della dea della luna si manifesta nelle immagini delle Dee-madri celtiche che indossano amuleti lunari: ne è un esempio la figurina in argilla di una Dea-madre a Colonia che tiene un cagnolino in grembo, o un'immagine delle tre Dee-madri nel santuario di Gripswald che le raffigura ognuna con indosso un amuleto a forma di luna crescente. A Magonza, il dio col martello gallico è accompagnato da una consorte divina, la versione celtica di Diana, con arco e faretra. In Irlanda la dea Flidais era forse l'equivalente insulare della Divina Cacciatrice dei Romani.
☐ *Ristow 1975, n. 42; Espérandieu, n. 6616; Ross 1967a, 215-16.*

Dian Cécht Nell'irlandese *Libro delle Invasioni* Dian Cécht compare come il dio dell'arte medica: invero egli è contemporaneamente un dio-guaritore e un dio-fabbro. NUADU, re dei Tuatha Dé Danann, aveva perso un braccio nella Prima Battaglia di Magh Tuiredh. Non essendo più fisicamente perfetto, dovette rinunciare al trono; ma Dian Cécht e il figlio fabbricarono per lui un braccio ed una mano d'argento e così Nuadu poté nuovamente regnare.
La seconda impresa di Dian Cécht ebbe luogo dopo la Seconda Battaglia di Magh Tuiredh, nella quale i Tuatha Dé inflissero la sconfitta finale ai Fomori. Dian Cécht e i suoi tre figli intonarono un magico canto sopra ad un pozzo e quando i Tuatha Dé mortalmente feriti vennero immersi nelle sue acque riacquistarono le forze e la salute.
Dian Cécht appartiene ad un gruppo di divinità irlandesi che possedevano una funzione specifica e ben definita, in quanto era un dio dei mestieri. Sembra che le sue capacità curative derivassero da poteri magici abbinati alla conoscenza e all'impiego di piante medicinali.
☐ *Carey 1984, 1-22; O'Rahilly 1946, 308-16; Krappe 1932, 90-5; Mac Cana 1983, 58, 61.*

Diarmaid ua Duibhne è un personaggio del Ciclo di Fionn. Egli è un ufficiale dell'esercito dell'eroe Finn, l'ormai anziano capo del gruppo di guerrieri noti come i Fianna. Di lui si innamora la bellissima GRÁINNE, promessa sposa di Finn. All'inizio Diarmaid la respinge per il legame di fedeltà al suo comandante, ma Gráinne lo obbliga, con un GEIS, a portarla via dalla corte di Tara. Finn insegue i fuggitivi per tutta l'Irlanda, ma questi hanno dalla loro parte il padre adottivo di Diarmaid, Oenghus, il dio dell'amore. La coppia raggiunge la foresta di Duvnos, nella quale si trova un magico albero dell'immortalità, custodito da un gigante, Sharvan l'Arcigno. Finn invia due guerrieri all'inseguimento di Diarmaid, ma egli riesce a sconfiggerli. Il giovane eroe uccide quindi Sharvan e raccoglie le bacche dell'albero incantato per se stesso e per Gráinne. Finn scopre la foresta ma Oenghus corre ancora in aiuto di Diarmaid assumendone le sembianze e spingendo i soldati ad ucciderlo al posto di costui. Alla fine, dopo sette anni di inutili inseguimenti, l'eroe ottiene il perdono di Finn per un certo perio-

do e può vivere felicemente con Gráinne, dalla quale ha cinque figli. Ma Finn, ancora assetato di vendetta, organizza una caccia al cinghiale, alla quale viene invitato anche Diarmaid. Il cinghiale è quello sacro di Boann Ghulban, nella contea di Sligo, un tempo fratello adottivo di Diarmaid che, secondo una profezia, incontrerà la morte proprio per causa sua. Finn è a conoscenza di questa predizione, ed espone volutamente Diarmaid al pericolo. Secondo una versione del racconto, il cinghiale uccide Diarmaid, secondo un'altra è il cinghiale ad essere ucciso, ma l'eroe viene ferito mortalmente da una delle sue setole velenose a seguito di un inganno di Finn.

La fuga di Diarmaid e Gráinne è citata per la prima volta nel *Libro di Leinster* del X secolo. Le storie del Ciclo di Fionn si svilupparono nel corso del XII secolo e la tradizione riguardante la morte di Diarmaid risale ad un periodo compreso tra il XII ed il XV secolo.

La storia di Diarmaid appartiene ad un gruppo ben noto di racconti mitologici irlandesi relativi al tragico intreccio causato dal conflitto tra un anziano personaggio di rango elevato ed un giovane eroe per l'amore di una giovane e bellissima fanciulla. Diarmaid potrebbe avere origini divine: è strettamente legato al dio Oenghus ed è a volte chiamato Diarmaid Donn ("l'Oscuro") o Diarmaid figlio di Donn, trovandosi in tal modo associato a Donn, il dio irlandese dei morti. Egli è irresistibilmente affascinante e viene descritto come un grande amante ed ammaliatore di donne. Il suo destino e la sua morte sono oggetto di una profezia e suo fratello adottivo è un cinghiale incantato. Nel suo stesso comportamento Diarmaid mostra delle caratteristiche sovrumane: la sua grande abilità di guerriero lo rende capace di uccidere il gigante Sharvan, che è virtualmente immortale. Inoltre l'eroe mangia le bacche dell'albero dell'immortalità, e può dunque essere ucciso solo tramite un intervento soprannaturale.

Ben Bulben, o Boann Ghulban, nella contea di Sligo, dimora del cinghiale incantato che uccise **Diarmaid**.

☐ *O' Fáolain 1954; Meyer 1897a, 458-62; Lloyd, Bergin & Schoepperle 1912, 41-57; Campbell 1870-2, 193-202; Mac Cana 1983, 109-12.*

Dispater Il "padre Dite" era il dio romano dei morti. Le testimonianze indicano che egli fu adottato nel pantheon dei Celti poiché ben si adattava alla loro percezione del divino. Cesare (*de Bello Gallico* VI, 18) afferma che i Galli erano convinti di discendere da Dispater e che, inoltre, calcolavano i giorni dal tramonto del sole e non dal suo sorgere. Uno dei Commentari di Berna (*Commenta Bernensia*), risalenti al IX secolo, della *Pharsalia* di Lucano, scritta nel I secolo d.C., equipara il dio del tuono Taranis a Dispater.
Nella Germania meridionale e nei Balcani furono rinvenute dediche a Dispater e alla consorte locale, AERICURA. Le immagini mostrano una dea con gli emblemi della Dea-madre, mentre il dio reca un rotolo di pergamena, forse il "Libro della Vita", simboleggiante il passaggio dalla gioventù alla vecchiaia e alla morte. Su una stele trovata a Varhély, in Romania, Dispater è accompagnato da un cane a tre teste, forse una variante indigena di Cerbero, il guardiano degli Inferi descritto da Virgilio.
Il fatto che Dispater fosse in apparenza uno dei progenitori divini e contemporaneamente il dio dei morti lo collega strettamente al dio irlandese DONN, il quale riassumeva anch'egli le due funzioni.
☐ *de Vries 1963, 88-92; Duval 1976, 103; Green 1986, 66; 1989, 69; C. I. L. XIII 6322; Espérandieu, n. 347; Zwicker 1934-6, 50.*

divinazione Era un metodo per predire il futuro, la volontà degli dèi e la presenza di buoni o cattivi presagi tramite l'osservazione del comportamento umano ed animale e l'interpretazione dei fenomeni naturali. Anche lo studio del volo degli uccelli, compiuto dagli auguri, può essere considerato una forma di divinazione. I DRUIDI godevano di pessima fama presso i commentatori classici poiché compivano sacrifici umani (*vedasi* SACRIFICIO UMANO). Tali pratiche non venivano eseguite tanto per placare o propiziare gli dèi quanto per ottenere responsi divinatori. Per questo motivo si effettuavano uccisioni rituali di vario tipo. Diodoro Siculo (V, 31, 2-5) e Strabone (VII, 2, 3) alludono all'usanza dei sacerdoti celtici e teutonici di pugnalare vittime umane per esaminare i loro movimenti negli spasimi della morte. Tacito fa riferimento agli altari nel sacro boschetto sull'isola di Anglesey, grondanti di sangue umano e ricoperti dalle viscere delle vittime; egli afferma che proprio dall'osservazione di questi resti i druidi interpellavano i loro dèi (*Annali*, XIV, 30). In altri tipi di sacrificio umano, la vittima veniva impalata, trafitta con frecce, bruciata o annegata, e tutto ciò poteva essere fatto a scopo divinatorio. Cesare (VI, 16) afferma che i druidi erano convinti che le forze soprannaturali potevano essere neutralizzate e controllate solo se a volte si sacrificava una vita umana.
I druidi della tradizione letteraria irlandese ricoprivano un ruolo divinatorio o profetico: alla nascita di Deirdre il druido CATHBADH predisse il tragico destino dell'Ulster se la fanciulla fosse vissuta. Egli sapeva anche quali sarebbero stati i giorni fortunati per coloro che avessero preso le armi e per questo Cú Chulainn domandò al re di armarlo in uno di quei giorni. Il druido della regina Medb del Connacht le impose di ritardare di quindici giorni l'inizio di una battaglia poiché i presagi erano infausti. Cormac, un glossatore del IX secolo, riferisce dell'usanza di masticare carne di maiale, di cane o di gatto in un rituale di divinazione noto come "Himbas Forosnai". La divinazione era anche uno compiti dei *filidh*, i membri di una classe di individui colti che ereditarono molte delle funzioni dei druidi dopo l'introduzione del Cristianesimo in Irlanda (*vedasi* FILI). Essi adoravano la dea Brigit, esperta in divinazione, in poesia e in sapienza. *Vedasi anche* ORACOLO.

☐ *Mac Cana 1983, 96; Ross 1967a, 301; 1986, 114; Green 1986, 27-9; Beard & North 1990, 49-72.*

Domburg Il 5 gennaio 1647 le dune di sabbia attorno a Domburg sull'isola di Walcheren che si trova al largo della costa olandese presso la foce del Reno, nel Mare del Nord, furono parzialmente distrutte da forti tempeste. Ciò portò alla scoperta di una trentina di altari provenienti da un santuario dedicato alla dea locale dei Morini, NEHALENNIA, risalente al II – III secolo d.C. Molti di questi reperti andarono distrutti in un incendio nel 1848, ma alcuni sopravvissero ed esistono dei disegni a testimonianza di alcuni di quelli scomparsi. Che Domburg si trovasse lungo una via commerciale è suggerito dal ritrovamento di monete e ceramiche di importazione.
Nehalennia era una dea del mare; era venerata in due santuari, Domburg e COLIJNSPLAAT, da marinai, mercanti e altri professionisti che si rivolgevano a lei prima di arrischiarsi in un viaggio attraverso il Mare del Nord e che, nuovamente a terra, offrivano i propri ringraziamenti alla dea per essere ritornati sani e salvi e per il successo nei loro affari. I due santuari erano visitati da devoti provenienti da ogni parte dell'Europa occidentale: un altare trovato a Domburg venne offerto a Nehalennia da un commerciante di ceramiche attivo tra la Gallia e la Britannia.
Le immagini di Nehalennia, sia a Domburg sia a Colijnsplaat, la ritraggono come una dea marina, associata a barche e timoni, ma anche come dea dell'abbondanza, con ceste di frutta e cornucopie. Il suo simbolo più caratteristico è un cane grande e benevolo che siede in atteggiamento protettivo al suo fianco. Entrambi i santuari di Nehalennia furono inghiottiti dal Mare del Nord poco tempo dopo la fine dell'epoca romana.

☐ *Hondius-Crone 1955; Jenkins 1956, 192-200; Green 1989, 10-16.*

Statuetta in bronzo di un dio celtico, forse **Dispater**, decorata con cerchi (Colonia, Germania).

Donn Era il dio irlandese dei morti. Il suo nome significa "Oscuro". Originariamente Donn era il capo dei Figli di Mil, una razza mitica che invase l'Irlanda, cacciando i divini Tuatha Dé Danann. Ma Donn fece l'errore di offendere Ériu, una delle tre dee eponime d'Irlanda, e venne affogato al largo della costa sud-occidentale dell'Irlanda. Una piccola isola rocciosa chiamata "Tech nDuinn" ("la Casa di Donn"), vicino a dove ciò accadde, divenne la dimora di Donn come dio dei morti. La sua casa era il luogo dove si radunavano i defunti prima di iniziare il loro viaggio verso l'OLTRETOMBA. Il fatto che Donn sia allo stesso tempo un progenitore divino e il dio dei morti lo rende affine a DISPATER, il dio degli Inferi dei Romani. Cesare (*de Bello Gallico* VI, 18) fa notare che i Galli adoravano Dispater, dal quale essi credevano di discendere. Donn è probabilmente identificabile anche con il dio irlandese DA DERGA, che compare come dio dell'oltretomba nella storia dell'Ostello di Da Derga.

☐ *Mac Cana 1983, 36-8, 62; Berresford Ellis 1987, 89.*

druido Le testimonianze riguardo al fatto che i druidi fossero una potente casta sacerdotale sono principalmente contenute nei commenti degli autori classici sui Celti della Gallia. Il materiale informativo più conosciuto è quello che deriva da Strabone (IV, 4, 4), Diodoro Siculo (V, 31, 2-5) e Cesare (*de Bello Gallico* VI, 13-14), ma tutti questi scrittori traggono i loro dati da una fonte comune, ora perduta, Posidonio. Cesare è la nostra fonte più utile. Egli divide gli appartenenti ai ranghi più alti della società celtica in cavalieri e druidi, e sostiene che questi ultimi esercitavano il controllo sul culto e su tutti i sacrifici e prendevano decisioni riguardo a tutte le questioni religiose. Cesare afferma ancora che il druidismo era sorto originariamente in Britannia e che da lì si era diffuso in Gallia. Ogni anno, in una data prestabilita, i druidi si riunivano in un luogo sacro nella terra dei Carnutes, che era considerato il centro della Gallia. Cesare parla della rigorosa formazione dei druidi, che consisteva principalmente nell'imparare a memoria le tradizioni orali e che poteva durare vent'anni, ed allude all'interesse che essi nutrivano per lo studio del mondo naturale e delle cose sacre. Essi insegnavano che le anime dei morti passavano da un corpo ad un altro, e secondo Cesare facevano ciò allo scopo di impedire che i guerrieri avessero paura della morte, rendendoli così più valorosi in battaglia (*vedasi* TRASMIGRAZIONE DELLE ANIME). Cesare commenta poi che i druidi si ponevano come giudici o arbitri in ogni tipo di disputa.

Dalle fonti classiche risulta chiaro che il compito principale dei druidi fosse quello di dominare le forze soprannaturali. Ciò avveniva soprattutto tramite la DIVINAZIONE, che includeva l'attuazione di sacrifici umani. Le vittime potevano essere pugnalate, osservando quindi i loro spasimi mortali ed il flusso del loro sangue, ma si eseguivano anche molte altre forme di uccisione rituale (*vedasi* SACRIFICIO UMANO). Tacito (*Annali* XIV, 30) allude all'esame delle viscere delle vittime a scopi divinatori, compiuto dai druidi nel sacro boschetto sull'isola di Anglesey. È utile notare un importante commento di Cesare (VI, 16) su questo argomento: egli sostiene che gli dèi potevano essere acquietati o controllati solo se una vita umana veniva scambiata con un'altra; di conseguenza se i Galli si sentivano minacciati da una malattia o da altri pericoli, i druidi compivano un sacrificio umano. Plinio (*Naturalis Historia* XVI, 95) parla di un rituale di fertilità eseguito con l'uso del VISCHIO, considerato un rimedio contro la sterilità. Egli racconta che, nel sesto giorno del mese lunare, i druidi salivano su una sacra quercia, tagliavano un rametto di vischio con un falcetto d'oro (in realtà, probabilmente, dorato) e lo avvolgevano poi in un drappo bianco, sacrificando successivamente due tori bianchi.

Gli autori classici fanno riferimento alla storia del druidismo dopo l'arrivo dei Romani nei territori celtici: Augusto lo tollerò, Tiberio vi si oppose e Claudio cercò di sradicarlo totalmente. Benché esistano testimonianze tarde sui druidi (ad esempio, nel IV secolo d.C. il poeta Ausonio, originario di Bordeaux, parla della successione druidica da padre in figlio), è chiaro che quando la gerarchia militare e politica dei Celti, così potente nel periodo precedente all'invasione romana, venne smantellata, i druidi persero moltissima della loro influenza.
I druidi compaiono con frequenza nella tradizione mitologica irlandese. In essa vengono menzionate le tre classi dei druidi, dei bardi e dei veggenti (*filidh*) di cui parlano anche le fonti classiche. I druidi scomparvero quasi del tutto dall'Irlanda sotto l'influenza del Cristianesimo e le loro funzioni vennero assunte dai *filidh* (*vedasi* FILI). Ma nell'antica mitologia irlandese i druidi sono personaggi di grande spicco. Nel *Libro delle Invasioni*, il capo di uno dei primi popoli invasori, Partholón, giunse in Irlanda con tre druidi; la dea Brigit nacque nella casa di un druido; Finn fu allevato da una druidessa. Il Daghda era considerato il dio del druidismo, facendo con ciò riferimento alla magia o alla capacità profetica.
I druidi irlandesi erano potenti consiglieri e profeti presso le corti reali. CATHBADH, il druido della corte di re Conchobar dell'Ulster, esercitava a volte un'influenza maggiore dello stesso sovrano. Era un chiaroveggente e profetizzò, ad esempio, che Deirdre, non ancora nata, avrebbe causato la rovina del paese. I druidi della regina Medb le ordinarono di non attaccare battaglia contro l'Ulster finché non avessero predetto un giorno propizio. I druidi erano anche coinvolti nella scelta del legittimo sovrano d'Irlanda: essi presiedevano al TARBHFHESS o "sonno del toro", nel quale sarebbe stato rivelato il nome del re designato.
Infine i druidi d'Irlanda erano coinvolti in riti magici, a volte utilizzati a fini malvagi.

Disegno di un **druido** tratto dall'*Antiqua Restaurata* di Henry Rowlands (1723).

Nel Ciclo di Fionn, il Druido Nero trasforma la futura moglie di Finn, Sava, in una cerbiatta. Eva, la matrigna dei figli di Lir, fa uso della bacchetta magica di un druido per mutare i bambini in cigni.
L'importanza reale dei druidi all'interno della religione dei Celti non può assolutamente essere determinata in modo accurato. Essi esercitarono probabilmente una forte influenza in campo politico e religioso durante il periodo celtico libero dall'influenza romana. Sicuramente è più che comprensibile ipotizzare la presenza in Europa di una potente *leadership* religiosa verso la fine dell'epoca preistorica; benché non esistano prove dirette a sostegno di questa teoria, non è improbabile che il druidismo fosse un'istituzione pan-celtica prima delle invasioni romane e che sopravvisse in Irlanda fino all'arrivo del Cristianesimo. *Vedasi anche* ORACOLO.

☐ *O' Fáolain 1954; Bray 1987, 209-15; Watson 1981, 165-80; Cormier 1976-8, 303-15; Green 1986, 26-8; Piggott 1968; Le Roux & Guyonvarc'h 1978; Drinkwater 1983, 38-9; Harding 1974, 96-112; Nash 1976, 124; Jackson 1964; Cunliffe 1979, 106-10.*

Drunemeton Il termine significa "sacro boschetto di querce" o "santuario delle querce" (*vedasi* BOSCO; QUERCIA). Il geografo greco Strabone (XII, 5, 1) afferma che Drunemeton era il luogo d'incontro del Consiglio dei Galati, un gruppo di Celti stanziatisi in Asia Minore all'inizio del III secolo a.C. Chiaramente questo è l'esatto equivalente del sacro luogo menzionato da Cesare (VI, 13) nella terra dei Carnutes, considerato il centro della Gallia, dove i druidi si incontravano ogni anno in un periodo determinato per discutere di argomenti d'interesse religioso e politico riguardanti tutte le tribù.

dualismo Questo termine descrive il rapporto di interdipendenza tra gli opposti concetti di vita e morte, bene e male, positivo e negativo, notte e giorno, luce ed oscurità. Molti culti celtici e romano-celtici danno prova di tale ambiguità e di una stretta interazione tra aspetti apparentemente opposti del soprannaturale. Un buon esempio di quanto appena detto è l'immagine del dio del cielo a cavallo raffigurata sulla COLONNA DI GIOVE. Qui le forze del bene, della vita e della luce, rappresentate dal cavaliere, interagiscono con le forze negative ed oscure personificate dal mostruoso gigante ctonio dagli arti serpentiformi. Il cavallo del dio del cielo sembra spesso schiacciare a terra il mostro, ma il rapporto è ambivalente ed a volte il gigante sostiene il cavallo. In un certo senso ciò che viene mostrato è una sorta di simbolismo stagionale, nel quale la morte è necessaria alla vita, l'inverno alla primavera, il buio alla luce. Un simile dualismo è osservabile in altri culti, come quello delle Dee-madri, protettrici della vita, della crescita e della fertilità, ma che potevano anche presiedere alla morte e all'oltretomba.

☐ *Green 1989, passim.*

Duchov Le "Sorgenti dei Giganti" a Duchov, in Cecoslovacchia erano sorgenti naturali che nel III o II secolo a.C. erano sede di una specifica attività rituale, probabilmente associata ad una divinità acquatica, alla quale i devoti dedicarono un enorme calderone in bronzo contenente più di duemila oggetti anch'essi in bronzo, principalmente braccialetti e spille. Queste testimonianze relative ad un'attività cultuale sono interessanti non semplicemente per la ricchezza dei depositi, ma perché, in generale, la deposizione rituale in ambiente acquatico riguardava soprattutto l'equipaggiamento militare, indicativo, in linea generale, di un'attività essenzialmente maschile. Qui a Duchov, al contrario, le offerte votive consistevano principalmente di gioielli. Benché nell'Età del Ferro anche gli uomini indossassero oggetti ornamentali, si può ritenere che Duchov possa essere stato la sede di un culto al quale erano le donne a partecipare in grande

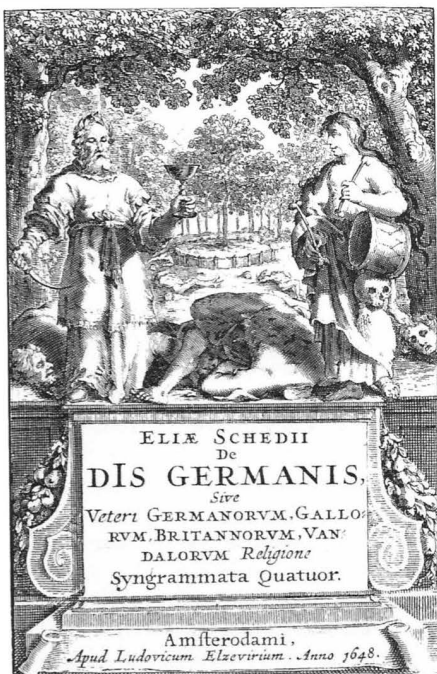
maggioranza. L'altro aspetto interessante relativo a Duchov risiede nella presenza del CALDERONE: l'associazione di un grande recipiente di bronzo ai rituali acquatici è uno dei tanti esempi che testimoniano la frequenza di tale pratica nel mondo celtico (*vedasi* LLYN FAWR; LLYN CERRIG BACH).

☐ *Megaw 1970, 20, n. 134; Piggott 1968, 83ss; Fitzpatrick 1984, 178-90.*

E

Emhain Macha Situata a Navan Fort presso Armagh, era la sede della corte reale dell'Ulster e roccaforte del re Conchobar mac Nessa. Il nome significa "i gemelli di Macha" e si ricollega alla leggenda della dea irlandese MACHA, che morì in seguito ad una corsa di cavalli dopo aver dato alla luce due gemelli. Era ad Emhain Macha che risiedeva la corte dell'Ulster durante la grande guerra contro il Connacht (narrata nel *Táin Bó Cuailnge*). Una delle storie relative alla gioventù dell'eroe dell'Ulster Cú Chulainn riguarda il suo arrivo ad Emhain Macha dopo avere sbaragliato i 150 giovani guerrieri allevati sotto la tutela di Conchobar.

Vi sono numerosi racconti che danno spiegazione della caduta di Emhain Macha: uno fa risalire la sua distruzione al 281 d.C., ma si pensa generalmente che il forte fu definitivamente conquistato sotto Niall dei Nove Ostaggi, il primo re d'Irlanda del quale si posseggano notizie storiche, che regnò nel V secolo d.C.

Negli scavi ad Emhain Macha il principale periodo di occupazione risultò essere quello intorno al 700 a.C. Vi era un grande edificio circolare sulla collina, che mostra la sovrapposizione di strati di vari depositi anteriori, e che si trovava accanto ad un recinto più ampio. Esso, forse una residenza reale, fu sostituito intorno al 100

Riproduzione di un bosco sacro, forse **Drunemeton**, tratta da un testo di Elias Schedius stampato ad Amsterdam nel XVII secolo relativo agli dèi germanici.

Veduta aerea di Navan Fort, County Armagh, edificato intorno al 300 a.C. Vi si trovava l'antica fortezza di **Emhain Macha**, sede reale dei re dell'Ulster.

a.C. da una costruzione probabilmente di carattere sacro: venne eretta un'enorme struttura formata da cinque cerchi di pali di quercia, al centro dei quali fu collocato un massiccio pilastro anch'esso di quercia che poteva essere visto da una distanza di parecchi chilometri.

☐ *Ross 1986, 109; Lehmann 1989, 1-10; Kinsella 1969; O'Rahilly 1946, 230-3; Mac Cana 1983, 101.*

enfasi Questo termine fa riferimento ad un particolare trattamento delle immagini di carattere sacro. Molto frequentemente gli artisti celtici esageravano deliberatamente determinati attributi o parti del corpo di un'immagine religiosa al fine di dotarla di maggiore forza simbolica. Negli animali le corna sono spesso più grandi rispetto al resto del corpo: ciò è evidente, ad esempio, nelle incisioni rupestri della Val Camonica, che raffigurano a volte cervi con corna esagerate, o nel carro cultuale di Strettweg, dove le corna del cervo sono grandi quanto l'animale stesso. Il cinghiale veniva spesso rappresentato accentuando le dimensioni della criniera per enfatizzare la ferocia della bestia come, ad esempio, a Neuvy-en-Sullias (Loiret) e ad Hounslow, nell'Inghilterra meridionale. Nelle figure antropomorfe era la testa ad apparire gigantesca. Nella statuetta in bronzo di Bouray, nella Gallia del nord, la testa è grande più della metà dell'intera figurina. Anche gli occhi, le mani e i genitali erano spesso evidenziati: a *Fontes Sequanae* le immagini dei pellegrini ostentavano frequentemente occhi enormi, per far sì che la dea capisse esattamente quale fosse la parte del corpo che necessitava di una cura.

A volte anche gli attributi inanimati di una divinità potevano essere esagerati o enfatizzati: il piatto di frutta di Epona su un monumento a Treviri è enorme, come lo è la cornucopia della consorte del dio col martello di Pagny-la-Ville (Borgogna). Questo genere di amplificazione era assai comune nell'iconografia celtica, ed un fenomeno analogo avveniva nella tradizione vernacolare del Galles e dell'Irlanda. Il Daghda possedeva una gigantesca clava ed un immenso calderone. La ragione di tale esagerazione risiedeva nella volontà di rendere l'immagine più efficace, di conferire una forza particolare all'attributo o alla parte del corpo ritenuta più importante e di ammettere tale forza di fronte alla divinità in questione. In un certo senso l'enfasi posta su un emblema o su parte di un'immagine divina aveva un effetto equivalente a quello ottenuto raddoppiando o triplicando l'immagine (*vedasi* TRIPLICITÀ); esaltava l'importanza della potenza divina sia per il dio sia per il devoto.

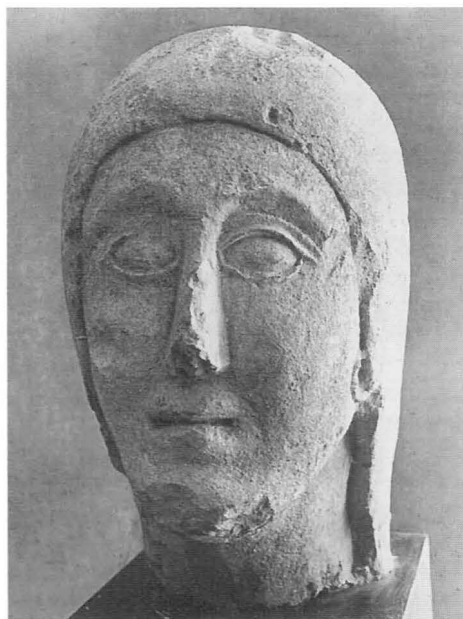
☐ *Green 1986, 211-16; 1989, 207-14; Anati 1965; Mohen, Duval & Eluère 1987, n.27; Megaw 1970, n. 238; Pobé & Roubier 1961, tav. 11; Deyts 1983; 1985; Espérandieu, n. 2066; Schindler 1977, 37, fig. 101.*

Entremont Era la capitale della tribù celto-ligure dei Saluvii: l'*oppidum* era situato a circa 3 km a nord di Aix-en-Provence. La città venne saccheggiata e la tribù assoggettata ai Romani nel 124 a.C. Qui si trovava un santuario e le testimonianze suggeriscono che vi si svolgessero pratiche religiose connesse soprattutto alla decapitazione rituale (*vedasi* TESTE, CACCIATORI DI). Il santuario era posto sulla cima di una collina ed era formato da un edificio in pietra, con portici decorati da rilievi di teste e teschi veri inchiodati nelle nicchie; uno di questi aveva la punta di un giavellotto conficcato nell'osso, e ciò conferma l'ipotesi che i teschi appartenessero alle vittime di guerra e che venissero consacrati come offerte agli dèi del tempio. Molte sculture riproducono immagini di teste ed è possibile che se i teschi veri non erano disponibili si offrivano agli dèi delle repliche in pietra. Un monumento, il cosiddetto "PILASTRO delle teste", è formato da un alto blocco di pietra che reca una fila verticale di dodici teste scolpite; queste sono raffigurate senza bocca e con gli occhi chiusi, forse per suggerire immagini di

morte. La testa più in basso è capovolta, nell'atto forse di condurre le altre nell'oltretomba. La pietra è databile con tutta probabilità tra il III e il II secolo a.C. Sul colonnato compare un altro rilievo raffigurante un cavaliere con una testa umana appesa al collo del cavallo. L'immagine richiama i commenti degli autori classici, come Livio (X, 26; XXIII, 24), Diodoro Siculo (V, 29, 4) e Strabone (IV, 4, 5) che alludono all'usanza celtica della "caccia alle teste".
Di notevole interesse ad Entremont sono anche le statue in pietra di guerrieri che siedono a gambe incrociate con corazze ed elmetti da guerra e che spesso reggono tra le mani delle teste recise. Essi possono rappresentare degli dei-guerrieri con le teste delle loro vittime o, in alternativa, divinità dell'oltretomba. Immagini simili si ritrovano altrove in Provenza, a GLANUM e a ROQUEPERTUSE. Le testimonianze relative alle offerte di teschi e alle immagini di teste si ripetono anche a Roquepertuse. *Vedasi anche* NAGES.

☐ *Benoit 1955; 1981, 54, 87, fig. 49; Green 1986, figg. 10, 11.*

Epona Il nome "Epona" deriva dalla parola celtica *epos* che significa "CAVALLO". Epona era la dea celtica dei cavalli, e la sua iconografia era inestricabilmente legata a simboli equini. Era una dea popolare, alla quale venivano offerte numerose immagini e dediche epigrafiche in tutto il mondo celtico durante il periodo di dominazione romana. Era venerata specialmente in Gallia e in Renania: le tribù degli Edui e dei Lingoni in Borgogna, e dei Mediomatrici e dei Treveri nella Gallia orientale le erano particolarmente devoti. Tuttavia, il suo culto compare anche in aree molto lontane, come la Britannia, la Jugoslavia o il Nord Africa, e persino a Roma. Qui, cosa unica per una divinità gallica, Epona possedeva una festa il 18 dicembre che dimostrava il suo riconoscimento ufficiale nella capitale dell'Impero. Inoltre, anche gli autori classici alludono al culto

Un esempio di **enfasi** degli attributi di una figura è questa incisione rupestre della Val Camonica risalente al VII secolo a.C., rappresentante un essere, mezzo uomo e mezzo cervo, con corna enormi.

Testa in pietra di una divinità proveniente dall'*oppidum* di **Entremont** (Provenza, Francia).

di Epona (ad esempio: Minucio Felice, *Octavianus* XXVIII, 7: Apuleio, *Metamorfosi* III, 27).
Tra il I e il IV secolo d.C. Epona attraeva adoratori da un settore molto ampio della società romano-celtica: una parte importante proveniva dai contingenti militari stanziati sul Reno e sul Danubio, ma un altro gruppo di devoti della Borgogna venerava Epona come divinità domestica e nei piccoli santuari. Viene dalla Borgogna l'unica testimonianza specifica dell'esistenza di un luogo sacro ad Epona: nelle rovine del tempio di Entrains (Nièvre) furono scoperte due iscrizioni, una delle quali dedica il santuario alla dea.
Uno dei fattori di maggior interesse nel culto di Epona risiede nelle immagini della dea, che non veniva mai rappresentata senza uno o due cavalli. L'iconografia di Epona è classificabile principalmente in due gruppi. Il più importante comprende raffigurazioni della dea che cavalca all'amazzone su una giumenta; caratteristico presso le tribù della Borgogna era la presenza di un puledro che dorme sotto la madre, che succhia il latte o che mangia dalla patera che la dea gli offre. Il secondo tipo di raffigurazioni ricorreva soprattutto lungo la frontiera germanica: qui Epona veniva ritratta in mezzo a due o più cavalli. A Beihingen, in Germania, ella siede tra due gruppi di tre e quattro cavalli che camminano verso di lei come per renderle omaggio. Del medesimo genere è una delle figure in suolo britannico, un piccolo bronzo proveniente dal Wiltshire, nel quale la dea compare seduta tra due *ponies*, un maschio e una femmina; ella ha un giogo e una patera piena di grano dalla quale nutre gli animali.
Una buona parte dell'iconografia di Epona esibisce un simbolismo legato alla FERTILITÀ e all'abbondanza del suolo. Molte delle sue rappresentazioni la ritraggono con ceste di frutta o di grano (ad esempio, a Kastel in Renania e a Dalheim in Lussemburgo). Le immagini borgognone sono particolarmente evocative: il puledro trae nutrimento dalla patera di Epona (ad esempio ad Autun) o succhia il latte dalla madre (come a Santenay). Il fatto che Epona monti una giumenta è importante: i territori degli Edui e dei Lingoni della Borgogna erano famosi per l'allevamento dei cavalli, ed Epona promuoveva anche questo aspetto della fertilità. In aggiunta, sembra esistesse uno stretto legame tra Epona e le Dee-madri: la dea viene accostata a loro su una dedica databile al III secolo d.C. a Thil Châtel in Borgogna, mentre a Hagondange (Moselle) Epona è ritratta in forma triplice, quasi ad imitazione delle tre Madri.
Epona era associata sia con l'acqua e la guarigione sia con la morte: era venerata presso santuari gallici curativi come Sainte-Fontaine-de-Freyming (Moselle) e Allerey (Côte-d'Or), dove veniva rappresentata come una ninfa acquatica. La dea compare spesso insieme ad un CANE, che può simboleggiare sia la guarigione sia la morte: ad Altrier in Lussemburgo è in compagnia di un cane e di un corvo, e quest'ultimo è senza dubbio un emblema ctonio. A Agassac, nella Gallia sud-occidentale, Epona è raffigurata su una pietra tombale di marmo in veste di Nereide a cavallo, e nel cimitero di La Horgne au Sablon presso Metz l'immagine di Epona compare più volte: su un rilievo ella è raffigurata sulla sua giumenta con l'immagine di un uomo dietro di lei, forse un'anima umana condotta dalla dea nell'oltretomba. Questo simbolismo ctonio può anche essere presente nelle immagini in cui la dea porta una grande CHIAVE, come accade, ad esempio, a Gannat (Allier) e a Grand (Vosges). L'oggetto può rappresentare la chiave della stalla, ma potrebbe anche riflettere la capacità della dea di aprire le porte dell'aldilà e del Felice Oltretomba. Su altre raffigurazioni, come a Mussig-Vicenz vicino a Strasburgo, Epona stringe una *mappa*, o panno, che, come spiegato da Svetonio (*Nerone* 22), veniva utilizzata dai Romani per dare inizio ad una corsa di cavalli. Nuovamente, ad un più profondo li-

vello di significato, la *mappa* può riflettere il controllo esercitato da Epona sull'inizio del viaggio umano attraverso la vita.
Il simbolismo di Epona è complesso e sfaccettato. I commentatori classici parlano di lei unicamente come dea dei cavalli e delle stalle. I cavalli ricoprivano un ruolo fondamentale per i Celti, nell'ambito dell'economia, dei trasporti, della guerra, del potere, del prestigio sociale e della religione. Nell'esercito romano la cavalleria gallica costituiva un ampio gruppo di devoti alla dea; Epona era probabilmente percepita come protettrice del cavaliere e della sua cavalcatura. L'intelligenza e la velocità del cavallo erano infatti decisive per la sicurezza del cavaliere e non bisogna nemmeno dimenticare che la società celtica preromana si fondava su una gerarchia di capi e di guerrieri dai quali dipendeva il prestigio e l'unione della tribù. I cavalli erano importanti nella religione celtica, essendo collegati con le divinità del sole e della guerra. Ma il culto di Epona possedeva una profondità maggiore di quanto suggerito unicamente dagli emblemi equini. La femminilità della sua immagine e di quella della sua giumenta è significativa, come lo è il suo esplicito simbolismo di fertilità. Ma la chiave, la *mappa* e l'associazione con la morte suggeriscono che Epona fosse una dea che guidava i suoi devoti attraverso questa vita fino alla nuova vita nell'aldilà. Ad un primo livello, la dea proteggeva i cavalli, i cavalieri e l'allevamento dei cavalli; ad un livello più alto ella rispecchiava i misteri profondi della vita, della morte e della rinascita. *Vedasi anche* RHIANNON; ROSETTA.

☐ *Johns 1971-2, 37-41; C. I. L. III, 5192, XIII, 5622; Duval 1976, 50; Linduff 1979, 817-37; Oaks 1986, 77-84; Green 1989, 16-24; Magnen & Thevenot 1953, nn. 2-3, 117; Thevenot 1968, 187-91; Hatt 1945, n. 23; Espérandieu, nn. 1618, 1855, 4219, 4350-5, 7290, 7513, 8235; Espérandieu* Germ., *n. 404.*

Ercole La maggior parte delle immagini

La dea dei cavalli **Epona**, raffigurata con frutta o pane (Dalheim, Lussemburgo).

del semi-dio greco-romano presenti in ambiente romano-celtico lo ritraggono secondo l'iconografia classica connessa normalmente all'eroe, come un uomo muscoloso e barbuto, munito di clava e, a volte, un po' alticcio. Alcuni reperti suggeriscono tuttavia l'esistenza di una versione celtica del culto di Ercole. In questo contesto la forza del dio, e la sua conseguente potenza in ogni campo d'attività, rappresenta l'elemento primario.

L'autore greco Luciano di Samosata, che visitò la Gallia Narbonense nel corso del II secolo d.C., si imbattè nell'immagine di un uomo anziano, calvo, che brandiva una clava e trascinava dietro a sé un gruppo di uomini un po' alticci, uniti a lui da sottili catene che collegavano le loro orecchie alla punta della sua lingua. Un abitante del luogo informò Luciano che i Celti chiamavano quel dio OGMIOS, il dio dell'eloquenza, identificandolo con Ercole per via della grande forza di quest'ultimo.

La potenza dell'Ercole celtico si manifestava anche in altre sfere della percezione religiosa: presso la fonte curativa di Aix-les-Bains, dedicata al dio celtico Borvo, i pellegrini gettavano nell'acqua come offerte votive statuette in bronzo di una figura simile ad Ercole. Qui l'"uomo forte" dei miti classici veniva apparentemente invocato dai Celti come potente avversario delle malattie. A Parigi, sul pilastro risalente al regno di Tiberio dedicato dai marinai parigini a Giove, compare un dio barbuto e con la clava, dal nome gallico di SMERTRIUS, assai simile ad Ercole. "Smerrius" significa "Dispensatore di Abbondanza" e presso il santuario dei Treveri di Möhn era un titolo conferito al Marte celtico.

Sulle iscrizioni, il nome di Ercole è collegato a un certo numero di appellativi ed epiteti. Il più popolare era Ercole Magusanus, nella Gallia nord-orientale, che vanta ben undici invocazioni. L'eroe era chiamato con l'appellativo topografico di Ilunnus nella Gallia Narbonense; a Silchester, in Britannia, vi era Ercole Saegon, un nome correlato all'epiteto SEGOMO, che significa "vittorioso". Infine se il Gigante di CERNE ABBAS è di origine romano-celtica, come sembra probabile, quella visibile nel Dorset sarebbe l'enorme raffigurazione di un Ercole locale che brandisce la clava.

□ *Dayet 1963, 167-78: C. I. L. XII, 4316; XIII, 3026; Espérandieu, nn. 3132, 3133; Duval 1976, 79-82; de Vries 1963, 69-79; Thevenot 1968, 117-24; Ross 1967a, 381; R. I. B., 67.*

Ériu Era una DEA-MADRE legata alla terra, identificabile con l'Irlanda stessa. Quando la razza divina dei Tuatha Dé Danann venne sconfitta dai Figli di Mil (i Gaeli), gli invasori incontrarono tre dee eponime dell'Irlanda – BANBHA, FÓDLA ed Ériu. Ciascuna si fece promettere dai Milesiani di dare il suo nome all'isola. Il *fili* (poeta e veggente) Amhairghin assicurò ad Ériu che il nome principale dell'Irlanda sarebbe stato il suo (Éire); in cambio ella profetizzò che la terra sarebbe appartenuta ai Figli di Mil fino alla fine dei tempi.

Alcune testimonianze suggeriscono che Ériu fosse una divinità solare: il sole era percepito come una coppa d'oro piena di vino rosso che Ériu, come dea del territorio, porgeva ai successivi re mortali dell'Irlanda, come simbolo del loro matrimonio e della fertilità della nazione (*vedasi* REGALITÀ SACRALE). In aggiunta a ciò, Ériu era la moglie del dio dei Tuatha Dé, Mac Grené, il cui nome indicava il suo ruolo di divinità solare.

□ *Rolleston 1985, 132; Pokorny 1925, 197-202; Mac Cana 1955-6, 76-114.*

eroe *vedasi* BENDIGEIDFRAN; CONALL CERNACH; CÚ CHULAINN; CULHWCH E OLWEN; DIARMAID; ERCOLE; FERGHUS; FINN; PWYLL.

Essarois Il santuario borgognone di Essarois (Côte-d'Or) era sacro al dio celtico della guarigione APOLLO VINDONNUS; il termine "Vindonnus" significa "chiaro" o "bianco". Il timpano in pietra del tempio

mostra l'immagine del dio con la testa emanante raggi di luce solare, in unione ad un'iscrizione dedicatoria a Vindonnus e alla sorgente. Questa divinità era associata alle sorgenti curative, e i pellegrini si recavano alla sua fonte per curare principalmente i disturbi agli occhi (*vedasi* FONTE CURATIVA). Modellini in bronzo con i segni dell'infermità patita venivano offerti a Vindonnus nella speranza che gli occhi malati fossero sostituiti da occhi sani. Oltre a ciò, arti e organi interni di legno venivano dedicati come offerte votive con la medesima speranza (*vedasi* ARTI E ORGANI, OFFERTE VOTIVE). Presso la fonte sacra furono anche rinvenute riproduzioni di mani nell'atto di offrire doni al dio. Il legame con il sole, la luce, l'acqua e la guarigione degli occhi è presente anche in altri santuari, come ad esempio a Luxeuil. Ad Essarois non è probabilmente casuale che i devoti rivolgessero suppliche per guarire dalle malattie oculari ad una divinità il cui nome ed iconografia simboleggiavano la chiarezza della luce e della visione e l'idea di un'acqua pura e trasparente.

☐ *Thevenot 1968, 110-12, fig. a pag. 111; Espérandieu 3417-33; Green 1989, 163.*

Esus Il poeta romano Lucano descrisse in una sua opera, la *Pharsalia*, scritta nel I secolo d.C., l'ultima grande battaglia nella guerra civile tra Cesare e Pompeo. In essa egli allude al viaggio delle truppe di Cesare attraverso la Gallia meridionale e al loro incontro con tre divinità galliche: Taranis, Teutates ed Esus (*Pharsalia* I, 444-6). Lucano descrive questa triade come crudele, selvaggia e assetata di sacrifici umani: "l'orrido Esus con i suoi feroci altari". Nei tardi Commentari di Berna sull'opera di Lucano, probabilmente databili al IX secolo, si menziona il fatto che Esus veniva propiziato con sacrifici umani (*vedasi* SACRIFICIO UMANO): le vittime erano pugnalate, appese agli alberi e lasciate dissanguare fino alla morte. I due Commentari equiparano Esus rispettivamente a Marte e a Mercurio, ma ciò non costitui-

Statua di **Ercole** che uccide il leone di Nemea (Colonia, Germania).

Immagine del dio **Esus**, sormontata dall'iscrizione del nome della divinità, visibile sul monumento dei *Nautae Parisiaci* di Parigi e risalente ai primi del I secolo d.C.

sce necessariamente un grande problema, come potrebbe inizialmente apparire, poiché la parola "Esus" non è tanto un nome quanto un appellativo, significante "Signore" o "Buon Signore".
Benché la descrizione di Lucano implichi il fatto che Esus fosse un'importante e potente divinità gallica, ciò viene smentito dalle testimonianze archeologiche, secondo le quali Esus compare soltanto su due monumenti. L'immagine più rilevante fa parte del pilastro che fu dedicato a Giove dai marinai parigini durante il regno di Tiberio. Il blocco di pietra di Parigi venne ritrovato insieme ad altri cinque nel 1711 durante gli scavi sotto Notre-Dame. La sezione del monumento relativa ad Esus reca l'iscrizione del nome del dio e sotto di essa la raffigurazione di un dio muscoloso nell'atto di tagliare il ramo di un salice. In una scena vicina si può vedere un altro salice, un toro e tre GRU o aironi, con l'iscrizione "TARVOSTRIGARANUS". Un'immagine essenzialmente simile ricorre su una pietra del I secolo d.C. di Treviri, dove un anonimo boscaiolo taglia un salice nel quale sono posati tre aironi e la testa di un toro.
Il simbolismo dei due monumenti, sebbene non identico, è sufficientemente simile e caratteristico da rendere possibile un'identificazione in entrambi della presenza di Esus. Oltre alla figura del boscaiolo, anche il salice, gli uccelli di palude ed il toro sono presenti sia a Parigi sia a Treviri. Il significato dell'iconografia è oscuro ma esiste un collegamento naturale tra il toro, gli uccelli e il salice: gli aironi si nutrono dei parassiti che infestano la pelle dei bovini; essi, come il salice, vivono nelle paludi o ai margini di laghi e di fiumi e, inoltre, nidificano su questi alberi. La scena in cui compaiono il boscaiolo e il salice fa sorgere dei problemi interpretativi. Si è suggerito che Esus stia potando l'albero a scopi sacrificali. Forse esiste un simbolismo ciclico associato alla distruzione in inverno dell'Albero della Vita e alla sua rinascita in primavera: gli uccelli potrebbero rappresentare l'anima che si innalza, forse l'anima dell'albero stesso, e il toro potrebbe essere un animale sacrificale. Immagini connesse al ciclo delle stagioni possono anche essere presenti nel rapporto simbiotico che intercorre tra il toro e gli aironi, che traggono reciproco beneficio l'uno dagli altri. Infine non bisogna dimenticare che gli alberi vengono associati ad Esus non solo nell'iconografia, ma anche nei Commentari di Berna che descrivono il destino delle vittime dei sacrifici umani in onore del dio.

☐ *MacCana 1983, 29, 33; Zwicker 1934-6, 50; Duval 1976, 26-7; 1961, 197-9; Ross 1967a, 279; Espérandieu, nn. 3134, 4929: C. I. L. XIII, 3656.*

Étain Il racconto irlandese relativo ad Étain è frammentario: riguarda l'amore di MIDHIR, il dio dei Tuatha Dé Danann, per una bellissima fanciulla. Le attenzioni di Midhir verso Étain scatenano la gelosia della moglie di Midhir, Fuamnach, che getta un incantesimo sulla ragazza, trasformandola in una farfalla. Anche dopo la metamorfosi, Étain possiede poteri magici: può far addormentare Midhir cantandogli una dolce melodia e avvertirlo dell'avvicinarsi di un nemico. Fuamnach provoca per magia un vento che spazza via Étain. Ella trova rifugio per un certo tempo presso OENGHUS, il dio dell'amore, ma viene ancora una volta sospinta lontano finché non cade nella coppa di vino della moglie di Edar, un eroe dell'Ulster. La donna beve il vino ed Étain rinasce nuovamente come una bambina più di 1000 anni dopo la sua prima venuta al mondo. Midhir, nel frattempo, non ha mai smesso di cercare Étain; egli la ritrova infine sposata ad Eochaidh, re d'Irlanda. Con uno stratagemma Midhir conquista Étain e fugge con lei nel suo *sídh* (palazzo dell'oltretomba), dopo avere trasformato entrambi in due cigni.
Étain è strettamente associata al soprannaturale: è legata a due divinità, Midhir e Oenghus; rinasce con la stessa identità che possedeva in origine e, cosa più importan-

te, nel suo matrimonio con Eochaidh ella ricopre il ruolo di dea della sovranità, che può rendere legittimo il potere del re unendosi a lui (*vedasi* REGALITÀ SACRALE).

☐ *Nutt 1906, 325-39; Müller 1876-8, 342-60; Bergin & Best 1938, 137-96; Mac Cana 1983, 90-2.*

Euffigneix Una rappresentazione di tarda epoca preromana di un dio locale fu rinvenuta ad Euffigneix, nella Gallia orientale; essa risale probabilmente al II o al I secolo a.C. e consiste in un torso maschile sormontato da una grande testa dai lineamenti stilizzati secondo la maniera celtica, rozzamente scolpito in un blocco o pilastro di pietra. Attorno al collo è visibile un massiccio *torquis* e i due lati del tronco sono decorati con due grandi occhi a bassorilievo. L'elemento più interessante è il CINGHIALE con la criniera eretta scolpito lungo il corpo del dio, col muso rivolto verso la sua faccia. Il nome della divinità qui raffigurata è a noi ignoto, ma potrebbe trattarsi di un dio-cacciatore connesso ai cinghiali e alla foresta. La figura potrebbe anche rappresentare il momento della METAMORFOSI, il passaggio dalla forma umana a quella animale e viceversa, alla quale le divinità celtiche facevano ricorso con frequenza, come testimoniano le fonti vernacolari. Questa potrebbe essere la medesima divinità ritratta su alcune monete celtiche, coniate dagli Aulerci Eburovici della regione di Evreux, che mostrano immagini di una testa umana, sul collo della quale è raffigurato un cinghiale. Il motivo decorativo degli occhi che compare sulla statua di Euffigneix conferisce all'opera una forza particolare, e vuole forse mostrare l'onniveggenza del dio e, in aggiunta, la sua capacità di tenere lontano il malocchio. È possibile che la lavorazione dell'opera rispecchi le tecniche di intaglio del legno trasferite nella pietra.

☐ *Allen 1980, fig. 25; Espérandieu, n. 7702; Green 1989, 105-6, fig. 46; Pobé & Roubier 1961, n. 6; Megaw & Megaw 1989, 160.*

Statua in pietra, risalente al II o I secolo a.C., del dio-cinghiale di **Euffigneix**. La figura indossa un *torquis*, e mostra un cinghiale per tutta la lunghezza del corpo.

fabbro, divino Nel mondo celtico la lavorazione dei metalli era circondata dal mistero, da un alone di abilità soprannaturale e l'arte del fabbro era considerata assai prestigiosa. La capacità di trasformare blocchi di materiale grezzo ed opaco in splendenti arnesi da taglio era guardata con timore reverenziale sia dai guerrieri sia dai semplici contadini. Gli artigiani erano assai stimati ed erano persone d'alto rango all'interno della società.
Le testimonianze archeologiche forniscono alcune informazioni riguardo al culto di un dio-fabbro, comune soprattutto in Britannia in epoca romana. La divinità indigena fu probabilmente assimilata a Vulcano, il divino fabbro dei Romani. A Sunderland fu ritrovata una statuetta in bronzo di un fabbro, assai simile ad un esemplare analogo scoperto a Lione. Ma l'esempio più interessante è costituito da una serie di frammenti in terra grezza di colore grigio originari della Britannia settentrionale, decorati con applicazioni raffiguranti gli strumenti del fabbro – martelli, pinze e incudini. Altro materiale venne rinvenuto a Chester-le-Street (Durham), a Elmswell, Marton e Norton nello Yorkshire settentrionale e a Corbridge (Northumberland). Da quest'ultimo sito proviene anche una figurina completa di un dio-fabbro che ornava un vaso di ceramica. Egli ha un'incudine davanti a sé e con una mano tiene delle pinze che stringono un lingotto mentre con l'altra regge il martello. Il dio ha la barba, indossa un berretto conico e una tunica, legata da una cintura, che gli lascia nuda una spalla. Il frammento è databile al II secolo d.C.
Nella Britannia meridionale le testimonianze legate ad un culto di questo genere sono meno abbondanti, ma un vaso trovato a Colchester appare anch'esso decorato con applicazioni di utensili da fabbro e la fascia di rivestimento in lamina di bronzo che avvolgeva lo SCETTRO di Farley Heath (Surrey) mostra degli attrezzi da fabbro come parte del suo repertorio iconografico (accanto ad immagini del dio-sole, del dio col martello e di vari animali sacri). Lo stesso Vulcano compare a Barkway (Hertfordshire) su due placche d'argento, una delle quali reca un'iscrizione a lui dedicata.
Il fabbro divino ricopriva una posizione preminente nella tradizione mitologica vernacolare. Nel Galles troviamo GOFANNON, in Irlanda GOIBHNIU. Quest'ultimo era un dio importante, che forgiava per gli altri dèi armi magiche che non fallivano mai il colpo. Goibhniu possedeva anche un'altra funzione: presiedeva al banchetto dell'oltretomba, e tutti coloro che vi partecipavano diventavano immortali.
☐ *Green 1976, 209; 1978, 55-72, tavv. 53, 56; Leach 1962, 35-47; Toynbee 1964, 328-30; Goodchild 1938; Mac Cana 1983, 34-5.*

Fagus Gli alberi erano particolarmente sacri per i Celti; in determinate zone della Gallia alcune specie venivano addirittura personificate, attribuendo loro un'identità spirituale in qualità di divinità locali (*vedasi* ALBERO). Nei Pirenei francesi i devoti dedicarono alcuni altari al "dio Fagus", il cui nome significava "albero del faggio"; e a Croix d'Oraison il busto inciso di un uomo, realizzato in semplice stile celtico, rappresenta forse una versione antropomorfa di Fagus.
☐ *Green 1989, 153; C. I. L. XIII, 223, 224; Thevenot 1968, 220.*

fallo L'importanza attribuita dai Celti alla fecondità fece sì che essi, in occasioni particolari, rappresentassero le proprie divinità maschili con falli enormi. Ciò sottolineava la loro virilità ed evidenziava la loro capacità di favorire la FERTILITÀ degli esseri umani, delle greggi, delle mandrie e dei terreni agricoli. Nell'Età del Ferro, i Celti della Val Camonica (*vedasi* CAMONICA,

VAL) ritraevano a volte divinità itifalliche nelle loro incisioni rupestri. Nel nord della Britannia gli dèi della guerra erano raffigurati nudi, con le corna ed enormi peni eretti. A Tongeren una figurina in bronzo del Mercurio celtico ostenta ben tre falli (*vedasi* MERCURIO CON TRE FALLI). La sagoma incappucciata dei Genii Cucullati (*vedasi* GENIUS CUCULLATUS) può essere interpretata come simbolo fallico e, di fatto, alcune figure dei Genii Cucullati trovate in Germania possiedono cappucci che, una volta rimossi, rivelano al di sotto dei falli.
Oltre alla potenza sessuale e alla fertilità, il fallo può essere semplicemente un simbolo di mascolinità. Tra i Romani il fallo, semplice o alato, era emblema di buona fortuna e l'enfasi posta su tale elemento nelle raffigurazioni di alcune divinità celtiche poteva anch'essa avere un valore benaugurale. *Vedasi anche* SERPENTE.

Fedelma Era profetessa e poetessa alla corte della regina Medb del Connacht, mentre questa tramava l'invasione dell'Ulster per impadronirsi del Toro Bruno di Cooley. Fedelma predisse a Medb che il giovane e coraggioso eroe dell'Ulster Cú Chulainn avrebbe causato terribili danni all'Irlanda, e affermò di avere avuto la visione dell'esercito dei guerrieri di Medb tutti coperti di sangue.
☐ *O'Fáolain 1954; Kinsella 1969.*

Fedlimid Nel racconto di DEIRDRE del Ciclo dell'Ulster, re Conchobar e i suoi uomini stanno banchettando nella casa di Fedlimid, il cantastorie del re, quando Deirdre, non ancora nata, lancia un grido dal ventre della madre. Quando il druido Cathbadh predice il tragico destino legato alla bambina, Conchobar impedisce che ella sia uccisa e l'alleva in segreto.
Esiste un altro personaggio irlandese storico-mitologico con lo stesso nome, un certo Fedlimid mac Crimthainn, un re del Munster del IX secolo d.C.
☐ *Mac Cana 1983, 121; O'Hógáin 1990.*

Statuetta in bronzo di un **fabbro divino**, proveniente da Sunderland (Britannia settentrionale).

Figurina in legno dell'Età del Ferro con enorme **fallo** (Broddenbjerg, Jutland).

Fellbach-Schmiden A Fellbach-Schmiden, nei pressi di Stoccarda, in Germania, fu scoperto un antico spazio sacro facente parte del gruppo di strutture rituali note come VIERECKSCHANZEN. Il "santuario" era formato da un pozzo all'interno di una recinzione quadrata. Il pozzo destò particolare interesse poiché conteneva delle figurine intagliate in legno di quercia, incluse quelle di un cervo e di due capre o arieti; queste ultime erano sorrette da una figura umana, ora perduta, della quale sopravvivono le mani, che cingono il corpo dei due animali. In seguito ad esami di dendrocronologia su campioni di legno è risultato che gli alberi furono abbattuti verso la fine del II secolo a.C. Immagini di figure antropomorfe che reggono effigi di animali ricorrono spesso sul Calderone di Gundestrup, ma qui gli animali sono rappresentati in scala ridotta rispetto alla figura umana di supporto. È possibile che le statuette non fossero offerte votive ma che facessero parte della struttura di un tempio.

☐ *Webster 1986a, 95; Planck 1982; 1985; Megaw & Megaw 1989, 162-3.*

Ferghus mac Róich è un mitico eroe che appare nel Ciclo dell'Ulster. La prima parte del suo nome è affine al latino *vir* ("uomo") e sembra che Ferghus avesse un ruolo connesso alla fertilità. Egli fu il primo marito della regina MEDB del Connacht, di cui è nota la tendenza alla promiscuità sessuale. Fu anche marito di Flidais, dea dei cervi e dei bovini; secondo la leggenda questa era l'unica donna, oltre a Medb, che riusciva a saziare gli sfrenati appetiti sessuali di Ferghus il quale, in sua assenza, aveva bisogno di sette donne mortali.

Ferghus fu re dell'Ulster prima di Conchobar; egli amava Nessa, madre di Conchobar, che gli concesse i suoi favori solo a patto che il figlio regnasse per un anno sull'Ulster. Ciò avvenne come previsto, ma Conchobar riscosse un tale successo che il popolo lo acclamò re al posto di Ferghus; questi, che preferiva la caccia e i banchetti alle fatiche della sovranità, gli cedette volentieri il posto. Ferghus è un personaggio dalle caratteristiche sovrumane: aveva la forza di 700 uomini, era alto come un gigante, era in grado di consumare, in un pasto, sette maiali, sette cervi, sette mucche e bere sette tinozze di liquore. Possedeva una spada magica, che poteva diventare lunga come un arcobaleno.

Ferghus compare prevalentemente nel *Táin Bó Cuailnge* e nei racconti ad esso preliminari. Egli abbandona disgustato la corte dell'Ulster a favore del Connacht e della regina Medb a causa del tradimento di re Conchobar nei riguardi di Deirdre e Naoise. Egli è, infatti, uno degli ambasciatori di Conchobar, e viene inviato in Scozia con una falsa promessa di perdono per Naoise e i suoi fratelli. La sua protezione rappresenta una garanzia di sicurezza per il loro ritorno ad Emhain Macha, ma prima di arrivare a destinazione Ferghus viene convinto a partecipare ad un banchetto; in tal modo l'eroe si trova intrappolato tra due obblighi d'onore, o "*geissi*", e cioé dal suo giuramento di non rifiutare mai l'invito ad un banchetto e dal suo impegno a difendere Naoise da ogni pericolo. Alcuni elementi spingono a ritenere che l'episodio di Deirdre e Naoise venne introdotto nel Ciclo dell'Ulster successivamente al *Táin*, al fine di giustificare la defezione di Ferghus dall'Ulster al Connacht.

Alla corte del Connacht Ferghus fa da consigliere a Medb, agendo in qualità di esploratore e di intermediario tra il Connacht e l'Ulster. Egli possiede, in una certa misura, capacità profetiche e riesce a interpretare il soprannaturale: è Ferghus a spiegare che i due grandi tori, il Bruno dell'Ulster e il Toro dalle Bianche Corna del Connacht (che sono l'oggetto della *Razzia del Bestiame di Cooley*), sono in realtà delle creature incantate, uomini trasformati in bestie, inviate in Irlanda dagli dèi gelosi per provocarne la distruzione.

Sebbene non viva più alla corte

dell'Ulster, Ferghus mantiene ancora legami con questo regno. È uno dei padri adottivi dell'eroe dell'Ulster Cú Chulainn, ed avverte Medb del valore del ragazzo. Medb invia Ferghus a parlamentare con Cú Chulainn, con il quale l'eroe raggiunge un accordo, successivamente disatteso da Medb. L'affetto di Ferghus nei riguardi di Cú Chulainn è dimostrato dall'adempimento della sua promessa di non affrontare mai il ragazzo in battaglia; ogni volta che se ne presenta l'occasione, infatti, Ferghus si ritira, venendo imitato da molti guerrieri del Connacht. Egli si fa anche convincere da Cormac, il figlio esiliato di Conchobar, a deviare il colpo di spada diretto contro il re. La spada magica, di conseguenza, trancia via la cima di tre colline. Infine Ferghus incontra la morte per mano di Ailill, il marito di Medb, mentre sta facendo il bagno in uno stagno con la regina del Connacht.
Secondo alcune tradizioni Ferghus sarebbe l'autore del *Táin Bó Cuailnge.*

☐ *Kinsella 1969; O'Fáolain 1954; O'Leary 1987, 27-44; Lehmann 1989, 1-10; de Vries 1963, 139; Rolleston 1985, 234, 245; Berresford Ellis 1987, 119-20; Ross 1967a, 215.*

fertilità La fertilità delle colture, del bestiame e degli esseri umani era, ovviamente, un fattore di fondamentale importanza per i popoli celtici, e ciò si riflette chiaramente nei culti e nei rituali. La maggior parte delle dee di cui parla la tradizione vernacolare irlandese combinano simboli di fertilità e di sessualità con attributi bellici. Nell'iconografia, dee come EPONA e NEHALENNIA venivano associate alla prosperità e alla fioritura della vita, ma erano soprattutto le *Matres* o Dee-madri (*vedasi* DEA-MADRE) a tutelare la fertilità in ogni suo aspetto. Le coppie divine erano invocate come dispensatrici di abbondanza in tutte le sue forme (*vedasi* COPPIA DIVINA). Anche molte divinità maschili erano primariamente dèi della fertilità: SUCELLUS, i Genii Cucullati (*vedasi* GENIUS CUCULLA-

Statuetta in legno di un cervo del II secolo a.C. proveniente dal *Viereckschanze* rituale di **Fellbach-Schmiden** presso Stoccarda (Germania).

TUS) e CERNUNNOS venivano venerati nella loro qualità di dispensatori e promotori della procreazione. Nel nord della Britannia alcune divinità della guerra erano ritratte con il pene eretto (*vedasi* FALLO) e con le CORNA, collegando in tal modo la virilità e l'aggressività. Le corna stesse sembra fossero potenti simboli di fertilità. *Vedasi anche* ARIETE; CERVO; IMBOLC; LUNA; SERPENTE; SERPENTE CON CORNA D'ARIETE; SIRONA; TORO; VISCHIO.

festino *vedi* BANCHETTO.

festività *vedasi* BELTENE; COLIGNY, CALENDARIO DI; FUOCO; IMBOLC; LUGHNASAD; SAMHAIN.

fili In Irlanda i *filidh* (al singolare *fili*) facevano parte della classe di uomini colti; essi ricoprivano funzioni sia secolari sia religiose ed erano largamente responsabili della conservazione delle tradizioni mitologiche irlandesi, che sopravvivono dai primi secoli del I millennio d.C. Il loro repertorio includeva racconti specificatamente connessi al mondo soprannaturale. I *filidh* corrispondono ai *vates* ai quali si allude nei commenti degli scrittori classici sulla società celtica. Erano ottimi conoscitori dell'arte del racconto orale e della composizione di poesia colta, ma erano anche veggenti e praticavano la DIVINAZIONE. Inoltre si diceva che possedessero la facoltà soprannaturale di svergognare o di causare la morte attraverso la satira.
In Irlanda un *fili* novizio doveva sottoporsi ad un periodo di apprendimento in una scuola speciale che durava tra i sette e i dodici anni. Là imparava a comporre poesia secondo rigidi schemi metrici, studiava e mandava a memoria lunghe genealogie e racconti eroici, e diventava padrone delle tecniche di profezia e dell'arte di adulare i potenti.
I *filidh* ereditarono una buona parte delle funzioni e dei poteri dei DRUIDI, la cui importanza declinò dopo l'avvento del Cristianesimo in Irlanda. Come poeti colti, essi usurparono anche il ruolo dei BARDI, che furono relegati a una posizione di minor importanza all'interno della società. La loro classe sopravvisse incredibilmente a lungo: in Irlanda i *filidh* continuarono a ricoprire le funzioni di veggenti, poeti, insegnanti, consiglieri reali e testimoni di contratti fino al XVII secolo. Protettrice dei *filidh* era la dea Brigit, esperta in profezia, divinazione, poesia e sapienza. *Vedasi anche* ORACOLO.

☐ *Mac Cana 1983, 12-19; Watson 1981, 165-80; O'Rahilly 1946, 323; Ross 1986, 97-8.*

Finn mac Cumhaill è l'eroe principale del Ciclo di Fionn. Egli era il capo di una confraternita di guerrieri scelti, i Fianna, che venivano selezionati in base alla loro forza e al loro valore, erano vincolati da regole molto rigide e si impegnavano a combattere per il supremo re d'Irlanda contro ogni invasore. In tempo di pace, i Fianna si dedicavano alla caccia e ad altre attività all'aperto.
Finn fu il più grande capo dei Fianna. Nato dopo la morte di suo padre, Cumhaill, fu allevato da una saggia druidessa, sviluppando una stretta affinità col mondo naturale. In giovane età estromise l'assassino del padre, Goll, dal comando dei Fianna ed entrò in possesso di una borsa fatta con pelle di gru che conteneneva una lancia, un elmetto, uno scudo e una cintura di pelle di maiale e rappresentava l'eredità di suo padre, di spettanza al capo dei Fianna. Si recò quindi da Finnegas, il bardo, per imparare la poesia e grazie a lui ricevette la saggezza ed il dono della profezia: il bardo, catturato il SALMONE della Conoscenza, lo diede a Finn da cucinare. Quando il giovane eroe si portò il pollice alla bocca dopo esserselo scottato girando il pesce sullo spiedo, acquisì una sapienza soprannaturale. Al suo arrivo alla corte di Tara il re supremo gli accordò il comando dei Fianna, come ricompensa per avere salvato la città reale. Ogni anno, infatti, il giorno della festa di SAMHAIN, la fortezza

veniva distrutta dalle fiamme appiccate da un *goblin* chiamato Aillen, che dopo avere lanciato un incantesimo sulla corte dava fuoco al palazzo. Finn riuscì a mantenersi vigile durante la visita del *goblin* appoggiando contro la guancia una magica lancia forgiata da Len, il fabbro degli dèi, e fu così in grado di uccidere Aillen.

Sotto la guida di Finn, i Fianna assursero ad ancora maggior gloria: nessuno poteva entrare a farne parte se non dimostrava di esserne degno, superando prove iniziatiche molto severe. Sia Finn che i Fianna compirono azioni sovrumane: uno dei guerieri, Keelta (il corridore), sconfisse da solo un cinghiale incantato e uccise un gigante a cinque teste che devastava i raccolti. Lo stesso Finn cacciò dei cinghiali soprannaturali che cercavano di attrarre lui e i suoi uomini nell'oltretomba. L'eroe si imbatté anche in un cavallo incantato che lo attirò nell'aldilà. Di un certo interesse è il legame tra Finn e le gru: oltre all'episodio relativo alla borsa di pelle di gru, egli, da bambino, venne salvato dalla morte dalla nonna trasformata in GRU.

Esistono parecchi cenni riguardo la natura divina o soprannaturale di Finn. Egli sposò Sava, una donna trasformata in cerbiatta, dopo avere spezzato l'incantesimo. Da lei ebbe un figlio, OISIN. Finn incontrò numerosi esseri soprannaturali, inclusa la Morrigán in forma di tre vecchie streghe. Possedeva il dono della chiaroveggenza e il suo valore in battaglia era prodigioso. In un racconto sfidò con successo il dio dei Tuatha Dé Danann, Nuadu, per il dominio sul *sídh* di Almu.

Purtroppo la grandezza del personaggio di Finn è offuscata dalla sua gelosia nei confronti di DIARMAID, suo rivale per l'amore di Gráinne. L'eroe si macchiò di infamia provocando la morte di Diarmaid. La moglie di Finn profetizzò che egli sarebbe morto solo se avesse bevuto da un corno: secondo una tradizione il vecchio Finn, ormai abbandonato dai suoi Fianna, mise alla prova la propria forza tentando di saltare il fiume Boyne, ma poiché aveva

Statuetta in argilla della *Dea Nutrix*, dea romano-celtica della **fertilità**, che allatta due bambini.

infranto il suo *geis* bevendo da un corno cadde nel fiume e morì.

☐ *O'Fáolain 1954; Bhreathnach 1982, 243-60; Meyer 1897a, 462-5; 1893, 241-7; Campbell 1870-2, 193-202; O'Rahilly 1946, 271, 279; Ross 1967a, 228, 284, 318, 328; Mac Cana 1983, 104-13.*

Fir Bholg Nell'antico *Libro delle Invasioni* vengono descritte le imprese dei popoli che occuparono in successione l'Irlanda. Il quarto gruppo di invasori furono i Fir Bholg. Si ritiene che questo popolo preceltico traesse il proprio nome da un dio, Builg. L'invasione seguente fu quella dei divini Tuatha Dé Danann, che sfidarono il potere dei Fir Bholg e li sgominarono nella Prima Battaglia di Magh Tuiredh, nella contea di Sligo. Gli sconfitti Fir Bholg si rifugiarono nelle isole di Aran, dove eressero la massiccia fortezza in pietra di Dun Aonghusa a Inishmore. Una tradizione vuole anche che i vittoriosi Tuatha Dé permisero ai Fir Bholg di conservare la provincia del Connacht.

☐ *Macalister 1931; Even 1956, 81-110; O'Rahilly 1946, 43-8, 141, 380; Mac Cana 1983, 59.*

fiume I popoli celtici e preceltici percepivano i fiumi come punti focali di culto per le loro cerimonie. A partire dalla media Età del Bronzo (metà del II millennio a.C.) le popolazioni dell'Europa barbara iniziarono a gettare nei fiumi oggetti metallici di valore come offerte alle potenze soprannaturali. Fiumi come il TAMIGI ricevettero grandi quantità di oggetti di grande prestigio e di ottima fattura – ad esempio, armi e corazze – nel corso della media e della tarda Età del Bronzo e nell'Età del Ferro, prima del dominio romano. Nella tarda Età del Ferro un gruppo di devoti gettò nel Tamigi manufatti di grande valore come lo Scudo di Battersea e l'Elmetto di Waterloo Bridge. Allo spirito del fiume Witham, nel Lincolnshire, furono offerti uno scudo e una tromba da guerra in bronzo a testa di cinghiale. Anche diverse monete e gioielli celtici vennero affidati alle divinità fluviali. Invero, una gran parte degli oggetti metallici ritrovati in Britannia, e risalente all'Età del Ferro, proviene dai fiumi, dove fu deliberatamente gettata.

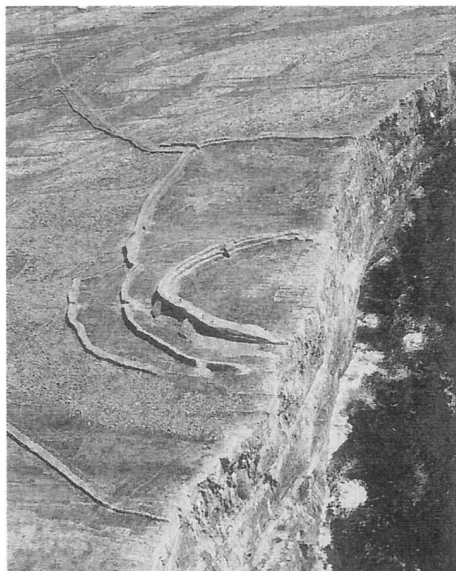
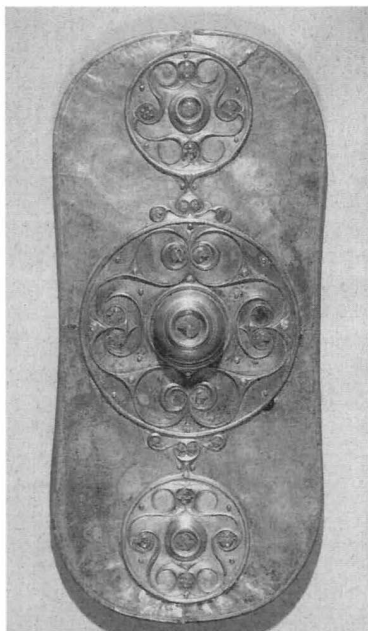
In molte antiche religioni i fiumi erano venerati come fonti di vita. Venivano considerati sacri e in ognuno di essi si percepiva la presenza di uno spirito divino. I numerosi grandi fiumi della Gallia – come la MARNA, la SENNA e la Saona (*vedasi* SOUCONNA) – erano legati a divinità particolari: il nome della Marna deriva, eloquentemente, dal termine "Matrona" ("madre"). Anche in Britannia si adoravano divinità fluviali, come VERBEIA, dea del fiume Wharfe, e Sabrina, lo spirito della Severn. In Irlanda la dea BOANN era lo spirito del fiume BOYNE.

I fiumi alla sorgente o nei punti di confluenza avevano una forza numinosa particolare. SEQUANA era la dea della sorgente del fiume Senna, dove esisteva un importante santuario curativo (*vedasi* FONTES SEQUANAE). Il culto locale che esisteva a Condate, presso Lione, alla confluenza dei due grandi fiumi Rodano e Saona venne riconosciuto dai Romani con l'introduzione a Condate ("confluenza") di un grande centro di culto (*vedasi* LIONE). Qui, il 1° agosto del 12 a.C., fu istituito il culto di Roma e Augusto. Venne eretto un grande altare, sul quale furono iscritti i nomi di sessanta tribù galliche. È interessante notare che le cerimonie erano presiedute dal sommo sacerdote degli Edui, un Celta. Anche la data in cui ciò avvenne è degna di nota: il 1° agosto, infatti, era il giorno della festa celtica di Lughnasad.

☐ *Green 1986, 139-41; Merrifield 1983, 4-9, 15; Fitzpatrick 1984, 180-2; Cunliffe 1975, 89-108; Drinkwater 1983, 111.*

Flag Fen Nel corso della media Età del Bronzo (intorno al 1200 a.C.) fu costruita un'isola artificiale nei terreni paludosi e fertili dei Fens, nell'Inghilterra orientale, e

su di essa si stabilì un insediamento. Poco dopo venne eretta una lunga fila di grandi pali di legno di quercia che correva da Fengate sulla terraferma fino all'isola e oltre. La fila era probabilmente lunga quasi un chilometro ed era formata originariamente da circa duemila pali.
Di estremo interesse a Flag Fen sono le testimonianze di un'intensa attività rituale, che iniziò intorno al 1200 a.C. e fu portata avanti dalle popolazioni celtiche dell'Età del Ferro, terminando forse nel II secolo a.C. Più di 300 oggetti di metallo, incluse spade, pugnali, lance e manufatti di valore appartenenti alle classi elevate, furono rinvenuti in depositi adiacenti o accanto alla fila di pali, principalmente a sud. Molti oggetti erano stati ritualmente spezzati e gettati in acqua (*vedasi* DANNO RITUALE). Alcuni erano di stagno e secondo le prove raccolte vennero realizzati sul luogo, forse proprio per la deposizione.
In aggiunta, anche alcuni manufatti di ceramica e di scisto furono gettati nell'acqua; vicino alla fila di pali furono anche trovati uno scheletro e ossa umani, oltre a un certo numero di sepolture di cani. Da tutto ciò si è dedotto che per un lungo periodo di tempo le popolazioni della zona offrirono doni agli dèi gettando in acqua i loro beni più preziosi, soprattutto le loro armi. Queste azioni si rispecchiano forse in letteratura nel lancio di Excalibur nelle acque del lago e potevano essere associate a cerimonie che avevano lo scopo di pacificare le divinità acquatiche dell'oltretomba in tempo di disastri o di festeggiamenti.
Secondo le interpretazioni, la fila di pali era probabilmente una linea di demarcazione del territorio più che una strada, ed è significativo che l'attività rituale si concentrasse intorno a questa struttura di confine. Francis Pryor ha suggerito che tale opera rappresenti un esempio preromano di ciò che sarebbe in seguito diventato un metodo comune per segnare i confini, piantando paletti nel terreno.

☐ *Pryor 1990, 386-90.*

Il forte di pietra di Dun Aonghusa ad Inishmore, sulle isole Aran, costruito, secondo la tradizione, dai **Fir Bholg**.

Scudo cerimoniale di bronzo, gettato nel **fiume** Tamigi a Battersea, presso Londra, come offerta votiva (I secolo d.C.).

Flidais *vedasi* CERVO; DIANA; FERGHUS.

Fódla Nell'antica mitologia irlandese vi era una stretta associazione tra alcune divinità femminili e la terra. Una di queste dee era Fódla, una delle tre dee eponime dell'Irlanda. Al tempo della Venuta dei Figli di Mil (i Gaeli), che scacciarono i Tuatha Dé Danann, ciascuna delle tre dee – BANBHA, Fódla ed ÉRIU – si fece promettere dai Milesiani di dare all'isola il suo nome.
☐ *Mac Cana 1983, 62, 86.*

Fomori Questi esseri compaiono nell'irlandese *Libro delle Invasioni* del XII secolo, che contiene un resoconto delle mitiche invasioni dell'Irlanda. Il secondo gruppo di invasori, guidati da Partholón, combatté, nella prima battaglia d'Irlanda, contro una razza di esseri demoniaci, i Fomori o Fomhoire, il cui nome significa "demoni sotterranei". Quando i TUATHA DÉ DANANN si stabilirono sull'isola i Fomori presero a saccheggiare il territorio, imponendo tributi rovinosi; chiunque disobbedisse veniva punito con il taglio del naso. Il re dei Fomori era BALOR, che con uno sguardo del suo unico occhio poteva uccidere il nemico.
Il re dei Tuatha Dé Danann era Nuadu, ma poiché un requisito per il comando era la perfezione fisica, egli fu deposto dopo avere perso un braccio in battaglia. Il suo successore, BRES, che era in realtà un Fomori, governò il paese in modo sempre più oppressivo. Nuadu fu allora reinsediato sul trono dopo che venne fabbricato per lui un braccio d'argento, e il giovane dio-guerriero LUGH dal Lungo Braccio gli comparve per incitarlo a sbarazzarsi definitivamente del giogo degli oppressori. Dopo la sua apparizione Lugh, come prima cosa, attaccò un gruppo di esattori dei tributi. In questo scontro i Fomori vennero sconfitti e molti rimasero uccisi.
Si dovette inevitabilmente giungere ad una battaglia finale contro i Fomori, e tutti i maghi e gli artigiani del paese vi contribuirono con le loro capacità specifiche. Nella Seconda Battaglia di Magh Tuiredh entrambe le parti subirono gravissime perdite, ma i morti del popolo di Danu (i Tuatha Dé) ritornavano in vita dopo essere stati buttati in un magico pozzo, mentre i Fomori rimanevano morti. Lo stesso Balor fu ucciso da un colpo di fionda lanciato da Lugh: per un'ironia della sorte, il suo occhio malefico trapassò il cranio da parte a parte e il suo sguardo distruttivo si abbatté sugli stessi Fomori! Questi furono sconfitti definitivamente e vennero espulsi per sempre dall'Irlanda.
La lotta tra i Tuatha Dé Danann e i Fomori può riflettere il conflitto dualistico archetipico tra la luce e le potenze ctonie. Curiosamente, furono i Fomori, tramite Bres, a istruire i Tuatha Dé sulle tecniche agricole. Benché definiti come "demoni" i Fomori erano probabilmente d'origine divina ed erano, in un certo senso, indispensabili ai Tuatha Dé, proprio come l'oscurità e la luce, la morte e la vita, l'inverno e l'estate dipendono uno dall'altro.
☐ *Mac Cana 1983, 54-8; Krappe 1927; O'Fáolain 1954.*

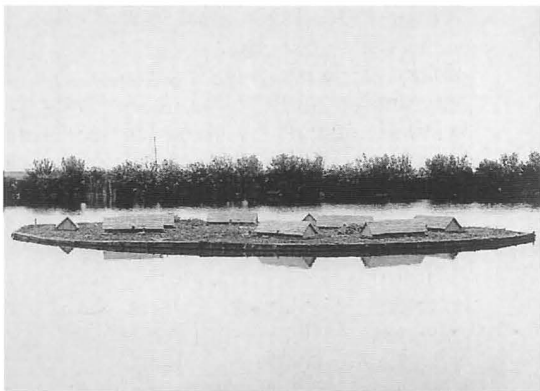
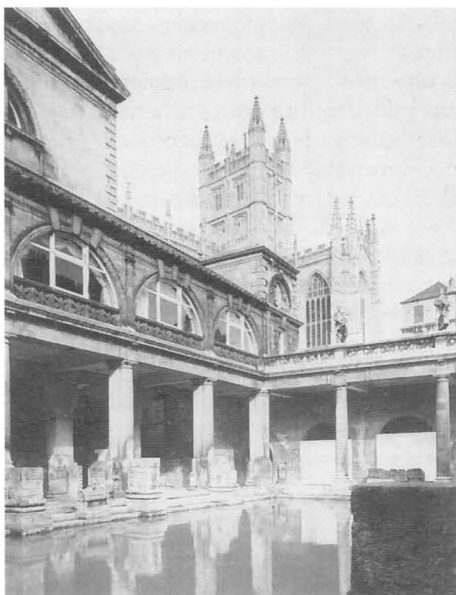
Fontaines Salées, Les La fonte di Les Fontaines Salées (Yonne) era una sacra sorgente termale, venerata in Gallia prima dell'invasione romana. Le sue acque possedevano genuine proprietà medicinali (*vedasi* FONTE CURATIVA) e la fonte divenne apparentemente oggetto di pellegrinaggi sin dalla prima Età del Ferro, come testimoniano i reperti archeologici relativi ad una costruzione ovale. Nel I secolo d.C. un recinto a doppio muro fu eretto, al posto di una struttura più antica, attorno ad una piscina lastricata.
☐ *Brogan 1973, 192-219; Piggott 1968, 71.*

fonte curativa L'ACQUA in ogni suo aspetto era circondata da un'aura di mistero ed era dotata di valore sacrale. Forse i culti acquatici di maggior interesse erano quelli associati alle sorgenti, che venivano vene-

rate per le loro proprietà termali e purificatrici, e che a volte contenevano sostanze minerali medicinali. Le sorgenti sgorgano, in apparenza in modo spontaneo, dal profondo della terra e le loro origini erano ritenute soprannaturali.

Sebbene in Gallia e in Britannia le qualità curative delle sorgenti fossero state riconosciute molto prima del periodo romano-celtico, i grandi santuari curativi si svilupparono soltanto alla fine del I millennio a.C. A partire da quel periodo, santuari (*vedasi* SANTUARIO), dormitori, terme e ostelli furono edificati intorno a determinate sorgenti, ognuna delle quali possedeva la sua divinità tutelare.

Tra i molti santuari annessi alle sorgenti, alcuni si distinguono per la loro importanza. FONTES SEQUANAE presso Digione e CHAMALIÈRES a sud di Clermont-Ferrand sono due esempi di santuari che apparentemente iniziarono ad essere visitati dai pellegrini durante il I secolo a.C.: qui i devoti in cerca di una cura offrivano riproduzioni in legno di se stessi o delle parti ammalate del loro corpo come offerte votive alla divinità locale (*vedasi* ARTI E ORGANI, OFFERTE VOTIVE). Lo spirito di *Fontes Sequanae* era SEQUANA, la dea delle sorgenti del fiume Senna. MARTE LENUS presiedeva al grande santuario curativo di Treviri; l'Apollo celtico era venerato nei templi di molte fonti sacre, come a Sainte-Sabine (Apollo Belenus) e ad ESSAROIS (Apollo Vindonnus) in Borgogna. A HOCHSCHEID, nel bacino della Mosella, Apollo veniva adorato insieme alla consorte locale Sirona. In Britannia il più importante santuario curativo era quello connesso alle sorgenti di SULIS Minerva a BATH, dove l'acqua calda erompe dal terreno nei pressi del fiume Avon al ritmo di più di un milione di litri al giorno.

I culti praticati nei santuari curativi avevano in comune alcune caratteristiche, la maggior parte delle quali derivava da tradizioni greco-romane, benché il culto facesse riferimento alle divinità celtiche. Innanzitutto i rituali curativi si fondavano

L'area paludosa di **Flag Fen**, dove furono scoperti depositi votivi di armi risalenti alla tarda Età del Bronzo e alla prima Età del Ferro.

Le grandi terme romane di *Aquae Sulis* (Bath), la **fonte curativa** legata al santuario di Sulis Minerva.

sul concetto della reciprocità, in base al quale il devoto offriva modellini votivi delle parti del corpo ammalate affinché la divinità le sostituisse con un arto o un organo sano. In secondo luogo vi era il "sonno risanatore": i pellegrini che visitavano il santuario dormivano in spazi speciali dove speravano di avere una visione della divinità e di svegliarsi guariti grazie al suo intervento. *Vedasi anche* ARNEMETIA; COVENTINA; FONTAINES SALÉES; GLANUM: IANUARIA; ICOVELLAUNA; NEMAUSUS; ORACOLO; STAGNO.

☐ *Green 1986, 150-5; Deyts 1983; 1985; Vatin 1969, 103-14; Cunliffe & Davenport 1985; Dehn 1941, 104ss; Thevenot 1968, 97-116.*

Fontes Sequanae La venerazione per gli spiriti acquatici è ampiamente testimoniata sia in Gallia che in Britannia, soprattutto presso le sorgenti dei fiumi. SEQUANA era la personificazione della SENNA, e presiedeva ad un santuario curativo, *Fontes Sequanae* ("le sorgenti di Sequana"), situato dove l'acqua del fiume scaturiva dalla sorgente, in una valle a nord-ovest di Digione in Borgogna. Sembra che qui, nella tarda Età del Ferro, esistesse un santuario, sul quale in epoca romana venne eretta una struttura monumentale, consistente in una vasto complesso religioso incentrato sulle fonti e sugli STAGNI da esse alimentati.
Il santuario è interessante soprattutto perché fornisce testimonianze riguardo ai pellegrini che visitavano il tempio di Sequana nella speranza di una cura alle loro malattie (*vedasi* FONTE CURATIVA). Le sorgenti non contengono sostanze dalle specifiche proprietà curative, dal momento che da esse sgorga unicamente acqua fresca e limpida. Nel 1963 in un terreno acquitrinoso venne ritrovato un ricco deposito di duecento offerte votive in legno (soprattutto legno di QUERCIA, che pare sia stato scelto con particolare cura) durante gli scavi delle rovine romane, che sembrano datare ad un'epoca successiva al deposito votivo. Già nel I secolo a.C. i devoti si recavano alla sorgente e vi offrivano figure in miniatura che li ritraevano come semplici contadini coperti da pesanti mantelli con cappuccio, rispecchiando forse le loro attività all'aperto come agricoltori, mulattieri o cacciatori, o semplicemente come pellegrini in viaggio. Essi offrivano a Sequana modellini in legno degli arti o degli organi interni ammalati, nella speranza di un guarigione (*vedasi* ARTI E ORGANI, OFFERTE VOTIVE). I problemi oculari sembra fossero molti diffusi, a giudicare dal numero di figurine di occhi malati o ciechi, mentre curiosi modellini di cavità toraciche indicano la presenza di disturbi respiratori – asma e polmonite. A *Fontes Sequanae* veniva praticata una medicina empirica, essendo attestata la presenza di medici oltre che di sacerdoti. I rituali erano apparentemente incentrati sul principio della reciprocità, secondo il quale l'organo o l'arto votivo offerto a Sequana era sostituito da un organo sano in seguito alla grazia concessa dalla dea in risposta alle preghiere a lei inoltrate.
In epoca romana, quando il santuario crebbe di importanza, le offerte e le figure in legno vennero sostituite da sculture in pietra. I pellegrini, tuttavia, continuarono ad essere raffigurati secondo le medesime modalità, con pesanti mantelli e nell'atto di porgere doni simbolici alla dea – frutta, borse di denaro o l'animaletto domestico preferito. Quando i supplicanti entravano nel santuario, si purificavano presso una delle fonti, offrivano alla dea una figura acquistata nella bottega annessa al sacro complesso, si immergevano nel sacro stagno vicino al tempio e da lì si recavano sotto ad una lunga loggia per il "sonno risanatore", durante il quale speravano di avere un sogno, una visione o una rivelazione da parte della dea, che li avrebbe infine guariti.

☐ *Deyts 1983; 1985; Green 1986, 150-1; 1989, 152-61.*

Forêt d'Halatte Situato presso Senlis (Oise) questo è il sito dove venne ritrovato un

tempio romano-celtico nel quale si praticava un culto curativo. Qui le figure dei pellegrini, le miniature delle parti del corpo umano e le statuette di animali, realizzate sia in legno sia in pietra, appaiono tutte modellate nel semplice ma efficace stile celtico. Tra le offerte si distinguono soprattutto le rappresentazioni di teste, e su alcune statuette il torso è completamente privo di qualunque particolare anatomico, eccettuati i seni. Il modellino di una mano reca una colomba come offerta alla divinità del luogo e nel santuario furono offerte anche rappresentazioni di altri animali, quali cavalli, maiali e tori. L'importanza del santuario di Forêt d'Halatte risiede nell'incredibile livello di SCHEMATISMO impiegato nella realizzazione delle diverse figure, a testimonianza di un'arte religiosa di grande vigore, nella quale venivano raffigurati unicamente gli elementi essenziali di un corpo.

☐ *Green 1989, 220-2, figg. 89, 94-6; Espérandieu, nn. 3876-88; Ross 1967a, 63, tavv. 14a, b.*

Fortuna Per i Romani Fortuna era la personificazione della Sorte o del Caso, e veniva rappresentata come una dea con una cornucopia (che simboleggiava le cose positive della vita), un timone e un globo, o una ruota. Questi ultimi tre attributi hanno la caratteristica di poter cambiare direzione all'improvviso, trasformando la buona in cattiva sorte e viceversa.

In ambiente celtico Fortuna ricopre un ruolo di un certo interesse, poiché varie immagini testimoniano che la sua identità, o una parte dei suoi attributi, furono adottati nell'iconografia religiosa. Di conseguenza, a Gloucester Rosmerta e Mercurio sono in compagnia di Fortuna, mentre su un rilievo a Glanum, in Provenza, Rosmerta, dea della prosperità, ha adottato gli attributi distintivi di Fortuna, un timone posto sopra ad un globo. Anche le Dee-madri celtiche assumevano spesso le funzioni di Fortuna: a Nuits-Saint-Georges, in Borgogna, le dee sono raffigurate

Figure schematizzate in pietra, raffiguranti pellegrini o divinità e provenienti dal santuario celtico di **Forêt d'Halatte,** presso Senlis (Oise, Francia).

Rilievo di Mercurio, Rosmerta e **Fortuna** (alla destra di Rosmerta) proveniente da Gloucester. La dea regge una cornucopia ed un timone su un globo.

con un globo ed un timone, mentre a Gripswald, in Germania, le Madri sono nuovamente associate ai medesimi attributi di Fortuna. Sia il dio col martello che Nehalennia venivano a volte ritratti come se avessero preso in prestito una parte dell'iconografia della dea Fortuna.
Fortuna viene spesso raffigurata con il simbolo di una ruota al posto del globo. Come la ruota della roulette, essa gira e si ferma a caso, determinando quale direzione prenderà il destino umano. Ma la ruota poteva anche rappresentare un legame tra Fortuna e il dio del sole celtico, il cui simbolo era la RUOTA. Di conseguenza, nelle località in cui Fortuna appare con una ruota, come Wiesbaden in Germania e Agey in Gallia, è possibile che ella venisse percepita come una dea collegata al culto solare, forse come la consorte del dio del sole.

☐ *Green 1986, fig. 48; 1989, 11, 50, 192, fig. 23; Salviat 1979, 49; Deyts 1976, n.170; Espérandieu, nn. 6616, 7526; Webster 1986a, fig. 17; Green 1984a, cat. n. B1; Hondius-Crone 1995.*

fossa L'usanza di scavare profondi pozzi, o fosse, nel terreno con una funzione principalmente religiosa può essere fatta risalire, in Europa, almeno alla media Età del Bronzo. Nel mondo mediterraneo i *bothroi* dei Greci ed i *mundi* della penisola italiana erano fosse sacre nelle quali erano compiuti sacrifici e che venivano percepite come un legame tra la terra e il mondo dell'oltretomba. Nell'Europa celtica e preceltica la fossa scavata nel terreno era analogamente percepita come un'entrata nel mondo ultraterreno. Alcuni pozzi rituali ritrovati a Swanwick e a Wilsford nell'Inghilterra meridionale risalgono al II millennio a.C.: la fossa di Swanwick presenta un interesse particolare dal momento che al suo interno fu rinvenuto un palo di legno recante in apparenza tracce incrostate di sangue e di tessuti umani. Un identico ritrovamento d'epoca più tarda proviene dal VIERECKSCHANZE di HOLZHAUSEN, in Baviera, ed è databile probabilmente alla fine dell'Età del Ferro.
Lo scavo delle fosse, forse allo scopo di pacificare gli dèi dell'aldilà, ricopriva un'importanza particolare nelle pratiche religiose dell'Età del Ferro. Presso il forte di DANEBURY, circa un terzo delle fosse per la conservazione del grano erano associate a un comportamento rituale, che probabilmente ebbe inizio quando le fosse smisero di essere utilizzate come magazzini. Qui corpi umani, o parti di essi, teschi, animali e oggetti inanimati venivano sepolti deliberatamente nelle fosse per scopi religiosi. Nell'Europa continentale, particolarmente in Baviera, i *Viereckschanzen* della tarda Età del Ferro erano formati da recinti quadrati costruiti intorno a profondi pozzi circolari. Ad Holzhausen esistono possibili testimonianze di sacrifici umani (*vedasi* SACRIFICIO UMANO); in un'altra fossa, a FELLBACH SCHMIDEN, furono trovate figurine di animali in legno. In Aquitania, fosse profonde risalenti circa al 50 a.C. contenevano resti di cremazioni e ossa di animali, tra le quali quelle di alcuni rospi, spesso ritenuti dotati di magici poteri. Nella regione della Vandea, a Saint Bernard, all'interno di un pozzo vennero scoperti un tronco di cipresso, delle corna di cervo e la figurina di una dea.
In Britannia la maggior parte delle fosse rituali risale sia alla tarda epoca preromana sia al periodo romano-celtico e si concentra prevalentemente nell'Inghilterra meridionale, benché alcuni ritrovamenti siano stati compiuti anche in zone diverse. A un grande numero di fosse che probabilmente erano in realtà solo depositi di rifiuti è stata attribuita con frequenza eccessiva una funzione rituale, sebbene in alcuni casi tale attribuzione risulti indubbiamente corretta. Alcune contenevano figure di divinità, altre strati composti da vasi interi e altro materiale. Molte fosse racchiudevano al loro interno delle camere, e in alcune furono rinvenuti scheletri completi di animali, spesso in gran numero (*vedasi* SACRIFICIO DI ANIMALI). A Mun-

tham Court (Sussex) una fossa profonda circa 60 m ed annessa ad un tempio del I secolo d.C., venne riempita di scheletri di cani. A Cambridge diversi pozzi contenevano ognuno un corpo umano accompagnato da un cane. All'interno di una fossa trovata a Goadby (Leicestershire) furono scoperti due corpi di uomini adulti, sepolti a faccia in giù e ricoperti di pietre; un procedimento simile si nota a Danebury, dove corpi umani rinvenuti in alcune fosse vennero schiacciati sotto ad alcuni massi, forse per impedire al loro spirito di vagabondare sulla terra. Nel forte di South Cadbury, risalente all'Età del Ferro, un giovane fu sepolto in una fossa scavata sul retro dei bastioni, probabilmente per pacificare gli dèi del territorio sul quale veniva eretta la fortezza o per benedire la costruzione.

La recente scoperta di una fossa a Deal, nel Kent, ci fornisce forse l'unica testimonianza sicura in nostro possesso di una divinità ctonia collegata ad una fossa rituale. Sul fondo del pozzo, profondo circa 2 metri e mezzo, si trovava una camera ovale che conteneva una statuetta grossolanamente scolpita, un blocco di gesso squadrato e appena abbozzato, rozzamente modellato in un torso umano e in una testa sopra ad un lungo collo sottile. Il volto è nel tipico stile celtico: una dritta bocca a fessura, naso cuneiforme e occhi infossati sotto una fronte sporgente. La figura era forse collocata un tempo in un'alta nicchia scavata in una delle pareti. Il pozzo possedeva punti d'appoggio per scendere nella camera-santuario, ma questa era piccolissima e probabilmente il suo scopo era principalmente quello di ospitare la divinità, non i suoi devoti. Alcune ceramiche rinvenute nel pozzo risalgono al I o al II secolo d.C.

Si è quindi visto che in tutto il mondo celtico la funzione delle fosse era principalmente quella di contattare e propiziare gli dèi dell'oltretomba. Esseri umani ed animali – a volte deliberatamente sacrificati – venivano seppelliti in queste fosse, all'in-

Statuetta in gesso del I o II secolo d.C. proveniente da una **fossa** rituale scoperta a Deal (Kent, Gran Bretagna).

terno delle quali gli dèi ricevevano i doni dei devoti – cibo, bevande, oggetti in metallo e offerte votive in legno.

☐ *Green 1986, 132-5; Ross 1968, 255-85; Ashbee 1963, 116-20; Megaw & Simpson 1979, 272; Cunliffe 1983, 156ss; Wait 1985; Parfitt & Green 1987.*

fuoco Nell'antichità il fuoco ed il sole venivano spesso collegati a livello religioso. Il fuoco era percepito come il corrispondente terrestre del sole nel cielo. Il fuoco era una forza soprannaturale, capace di riscaldare ed illuminare l'oscurità, benché vi fosse anche una piena consapevolezza delle sue proprietà distruttive. Esso era ritenuto un elemento che purificava e puliva, un dono del sole all'umanità.

L'adorazione del fuoco è un aspetto tipico delle regioni fredde dell'Europa, con i loro inverni lunghi e bui e il loro cielo coperto. In Europa vi sono testimonianze di molte feste pagane in onore del fuoco, alcune delle quali vengono celebrate tutt'oggi. Durante le grandi feste celtiche di Beltene (1° maggio) e di Samhain (1° novembre) si accendevano numerosi falò, come riconoscimento dei momenti più critici dell'anno solare, per accogliere ed incoraggiare il sole a riscaldare e rendere fertile la terra. I falò rituali di mezza estate riproducevano l'attività del sole nel cielo durante il solstizio. Queste cerimonie pagane del fuoco furono sostituite da diverse festività cristiane come, ad esempio, la ricorrenza della nascita di S. Giovanni Battista, il 24 giugno. La tradizione dei falò si sviluppò probabilmente perché, secondo la leggenda, le ossa del santo furono bruciate dall'imperatore romano Giuliano l'Apostata, a metà del IV secolo d.C.; i roghi potrebbero dunque riflettere questo avvenimento.

I falò rituali servivano a parecchi scopi: celebravano la potenza del sole riproducendone il calore e la luce sulla terra, ma le ricche ceneri dei fuochi venivano successivamente sparse sui campi per rendere più fertili le sementi e favorirne la germinazione.

Connessa ai falò vi era l'usanza, sia celtica che germanica, di far rotolare una ruota giù da una collina. San Vincenzo, vissuto nel IV secolo d.C., ebbe occasione di osservare una festa celtica pagana svoltasi in Aquitania. Il rituale consisteva nel fare rotolare giù da una collina fino al fiume una ruota in fiamme, che veniva in seguito ricomposta all'interno del tempio del dio del cielo. Una pratica quasi identica venne descritta durante la festa di S. Giovanni, nella quale una grande ruota di legno ricoperta di paglia veniva fatta rotolare dall'alto di una montagna fino ad un fiume. Si credeva che, se la ruota avesse raggiunto l'acqua senza incontrare ostacoli, avrebbe assicurato un buon raccolto ed un anno propizio.

Un altro rituale celtico, molto meno piacevole, è documentato da autori classici come Strabone (IV, 4) e Cesare (VI, 16). Essi raccontano che numerose vittime sacrificali, sia umane sia animali, erano poste all'interno di enormi strutture di vimini di forma umana alle quali veniva poi dato fuoco. Uno dei glossatori o commentatori del IX secolo della *Pharsalia* di Lucano collega questa cerimonia al dio celtico del tuono Taranis; è dunque possibile che in questo rito si riflettesse la potenza del fulmine. È interessante notare che, secondo le testimonianze, in Europa già in era cristiana "uomini di paglia" venivano bruciati durante le feste di primavera: queste figure, alle quali veniva dato fuoco a Pasqua, erano note come gli "uomini di Giuda".

☐ *Zwicker 1934-6, 50; Hole 1940, 63-72; Hatt 1951, 82-7; Frazer 1922, 614-15.*

G

Gaeli Storicamente i Gaeli furono il popolo dominante in Irlanda; essi parlavano un dialetto celtico noto come gaelico, o

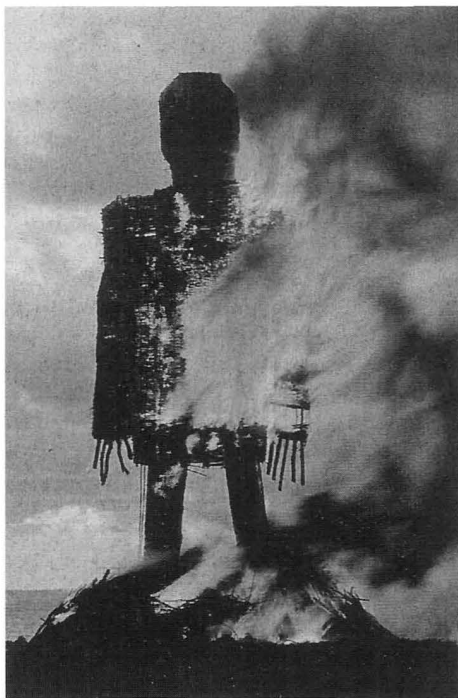
goidelico. La tradizione vuole che i Gaeli fossero i discendenti dei mitici Figli di Mil, che arrivarono dalla Spagna in Irlanda ed estromisero i precedenti abitanti dell'isola, i divini Tuatha Dé Danann, obbligandoli a crearsi un nuovo regno sotterraneo. La storia della venuta dei Gaeli è contenuta nel *Libro delle Invasioni*.

☐ *Mac Cana 1983, 61-3.*

gallo Giulio Cesare afferma (*de Bello Gallico* V, 12) riguardo ai Celti Britanni: "Considerano sbagliato nutrirsi di lepri, pollame e oche, e allevano queste creature solo per piacere e divertimento". Ciò poteva implicare l'esistenza di un sacro tabù nei confronti della carne di tali animali.

Il MERCURIO romano veniva spesso ritratto in compagnia di un galletto, forse perché era l'araldo degli dèi, proprio come il gallo è l'araldo del nuovo giorno. In ambiente celtico Mercurio mantenne questo attributo. A Gloucester appare insieme alla sua consorte indigena, Rosmerta, mentre un gallo si pavoneggia al suo fianco. Il gruppo di teste a tre facce di Reims (*vedasi* TESTA TRIPLICE) è caratterizzato dagli emblemi della testa d'ariete e del gallo scolpiti sulla superfice della pietra. Entrambi gli animali erano attributi di Mercurio e la loro presenza comporta forse una corrispondenza tra le figure a tre facce dei Remi e il culto del Mercurio gallico. Altre divinità specificatamente celtiche venivano di tanto in tanto raffigurate con un gallo: una dea britannica di Corstopitum (l'odierna Corbridge, nel Northumberland) è ritratta presso un altare sopra al quale si trova un galletto appollaiato, simboleggiante probabilmente un sacrificio alla dea. A Nîmes, il dio gallico col martello è rappresentato con un galletto, che personifica forse il benvenuto alla luce e alla primavera.

☐ *Green 1989, 58, fig. 22; Hatt 1984, 287-99; Espérandieu, 437; Ross 1967a, tav. 72a.*

Gebrinius *vedasi* MERCURIO GEBRINIUS.

Un "uomo di paglia" bruciato durante le feste del **fuoco** al dio del sole. La foto mostra una ricostruzione moderna della cerimonia, tratta dal film *The Wicker Man* ("l'uomo di vimini").

geis I *geissi* (singolare *geis*) erano obblighi d'onore, tabù o proibizioni vincolanti, che colpivano gli eroi e i sovrani d'Irlanda. Cú Chulainn, ad esempio, era soggetto a diversi obblighi di questo tipo. Chiunque violasse tali tabù andava inevitabilmente incontro a terribili conseguenze. Finn infranse il suo *geis*, che gli vietava di bere da un corno, e in seguito a ciò morì. I sacri re d'Irlanda erano schiacciati dal peso dei *geissi*, che derivavano dal loro alto ufficio (*vedasi* REGALITÀ SACRALE). Non si conosce il significato originale di tali proibizioni, ma alcune erano collegate alla sacralità del re, allo stesso modo in cui, in alcune culture, ai sacerdoti è proibito fare o vedere determinate cose.

☐ *Lehmann 1989, 1-10; O'Leary 1987, 27-44; Mac Cana 1983, 117.*

Genius Cucullatus Questo è il nome dato ad alcune divinità dall'aspetto particolare, il cui culto era praticato nell'Europa celtica durante la dominazione romana. Il cucullo era un cappuccio legato o cucito ad un mantello o ad una tunica. In un santuario romano-celtico a Wabelsdorf, nella provincia austriaca della Carinzia, furono eretti due grandi altari con dediche epigrafiche "al dio con il cappuccio" ("*genio cucullato*"). Il termine Genius Cucullatus fu adottato per indicare le raffigurazioni di particolari divinità, che si caratterizzavano e, in realtà, venivano identificate dal fatto di indossare pesanti indumenti muniti di cappuccio.

Nell'Europa continentale i Genii Cucullati comparivano come entità singole, spesso dall'aspetto di giganti o di nani, mentre in Britannia si distinguevano per il fatto di essere frequentemente raffigurati come tre nani. Le immagini dell'Europa continentale mostrano un evidente simbolismo connesso alla fertilità: gli dèi hanno spesso in mano delle uova, come testimonia ad esempio una statuetta in legno proveniente da Ginevra, o borse di denaro, come nel santuario delle dee Xulsigiae di Treviri. In determinate occasioni il cappuccio poteva essere rimosso, rivelando sotto di esso un fallo. La figura del Genius Cucullatus poteva inoltre essere impiegata nella realizzazione di accessori per lampade, nelle quali il portalampada era formato da pene del dio. Alcuni Cucullati compaiono nell'Europa continentale con rotoli di pergamena in mano, e ciò si riflette anche in un'immagine di Reculver nel Kent. La pergamena richiama forse l'iconografia di Telesforo, una divinità classica che rappresentava la sapienza e l'arte della scrittura.

In Britannia i Genii Cucullati si contraddistinguono per la triplicità della loro immagine. Le raffigurazioni a loro relative si concentrano principalmente in due aree geografiche specifiche: lungo il Vallo di Adriano e tra i Dobunni dei Cotswolds. A Housesteads, nel Northumberland, un'immagine triplice risalente forse al III secolo d.C. e proveniente dal piccolo tempio del *vicus* (insediamento civile) connesso al forte romano, mostra tre Genii avvolti in pesanti mantelli lunghi fino ai piedi e muniti di cappuccio. L'interesse di questo gruppo particolare risiede nel fatto che il volto della divinità centrale è chiaramente maschile, mentre i suoi compagni mostrano lineamenti più delicati e morbidi, suggerendo piuttosto una fisionomia femminile. In alternativa, le facce potrebbero rappresentare età differenti, con due divinità più giovani al fianco di un dio più anziano. L'immagine può quindi rispecchiare la coesistenza di aspetti sia maschili sia femminili all'interno di un'unica essenza divina, oppure l'arco della vita, dalla giovinezza alla maturità. Quest'ultimo modello è anche presente nelle immagini delle Dee-madri germaniche.

Tra i Dobunni i Cucullati possiedono un'interessante iconografia poiché, come in molti esempi continentali, essi ostentano chiaramente simboli di fertilità. Le rappresentazioni triadiche provenienti dal tempio di Wycomb (Gloucestershire) portano delle uova, e lo stesso fa una figura di Cirencester. Qui, presso la capitale tribale dei Dobunni, esisteva un centro di culto

dove furono rinvenute numerose immagini dei Cucullati, spesso rappresentati accanto alle Dee-madri, a sottolinenare la loro associazione con l'abbondanza e la fecondità. Su un rilievo, uno dei tre dèi incappucciati si rivolge ad una Dea-madre seduta, offrendole qualcosa in dono: il nome della dea è CUDA. Su un'altra pietra di Cirencester tre Cucullati sono affiancati ad una Dea-madre e due di essi impugnano delle spade, forse per proteggerla dai danni della sterilità, della malattia o della carestia. Al di fuori della regione dei Dobunni, i Geni Cucullati compaiono presso alcuni santuari legati a sorgenti curative, come a Springhead nel Kent e a Bath, dove si trovano in compagnia delle divinità della prosperità, Mercurio e Rosmerta.

Apparentemente il culto dei Genii Cucullati abbracciava sistemi di credenze profondi e sofisticati. La fertilità, evidenziata dal simbolismo fallico e dal legame con le Dee-madri, ricopriva grande importanza. Alcuni studiosi hanno persino riconosciuto una rappresentazione dei seni femminili nella forma incappucciata delle figure. L'associazione con le uova e con le sorgenti riflette forse i concetti di guarigione, rigenerazione e rinascita. Un aspetto di notevole interesse nell'iconografia dei Cucullati è l'omogeneità dei loro abiti: il cappuccio è sempre presente e ciò può rispecchiare l'abbigliamento da lavoro utilizzato normalmente dalla comunità rurale e contadina. I pellegrini che visitavano il santuario di Sequana presso Digione erano raffigurati nella pietra o nel legno con indosso questi pesanti mantelli e l'immagine dei Cucullati può essere stata scelta deliberatamente per indicare un'affinità tra gli dèi e i loro devoti. In aggiunta, la sagoma incappucciata può esprimere essa stessa un simbolismo fallico, o rappresentare una figura ammantata e nascosta che richiama immagini di mistero, di morte o di lutto. L'aspetto triadico di molti Cucullati trovati in suolo britannico serve ad esaltare la loro forza simbolica grazie alla "magia" del numero tre, ed è forse significati-

Rappresentazione in forma triplice del **Genius Cucullatus** proveniente da Housesteads lungo il Vallo d'Adriano.

vo che la forma triplice (*vedasi* TRIPLICITÀ) fosse tipica di molte divinità celtiche – le Dee-madri sono l'esempio più indicativo – il cui ruolo primario era collegato alla fertilità.

☐ *Egger 1932, 311-23; Heichelheim 1935, 187-94; Stähelin 1931, fig. 145; Wightman 1970, 213; Loeschke 1919, 157-60; Green 1976, 228; 1978, 66; 1986, 90-1, figg. 39, 40, 71; 1989, 185-7, fig. 83; Toynbee 1962, tav. 83; Cunliffe & Fulford 1982, n. 103, tav. 27; Deyts 1983; 1985.*

Giove Il dio del CIELO romano venne adottato dai Celti non solo come dio del SOLE ma anche come dio della MONTAGNA; in tale veste nel mondo celtico gli furono attribuiti diversi epiteti territoriali o appellativi locali, dei quali si menzionano di seguito i più importanti. *Vedasi anche* COLONNA DI GIOVE; RUOTA, ATTRIBUTO DIVINO; SVASTICA.

Giove Beissirissa Questo era il nome dato a Giove nel sud della Gallia a Cadéac (Hautes-Pyrénées) presso la tribù dei Bigerriones, dove compare un'iscrizione all'Eccelso e Supremo Giove Beissirissa.

☐ *C. I. L. XIII, 370; Toutain 1920, 143ss.*

Giove Brixianus Brixianus è un epiteto descrittivo locale, filologicamente collegato al nome della città di Brescia, un tempo parte della Gallia Cisalpina. Il dio locale era equiparato a Giove.

☐ *Pascal 1964, 76-83.*

Giove Ladicus Il dio del cielo romano si identificava con un dio della MONTAGNA dei Celtiberi nel nord-ovest della Spagna, e veniva invocato col nome di Giove Ladicus, lo spirito del monte Ladicus.

☐ *C. I. L. II, 2525; Toutain 1920, 143ss.*

Giove Parthinus Conosciuto anche come Partinus, lungo i confini nord-orientali della Dalmazia (Jugoslavia) e della Moesia Superiore (odierna Bulgaria) Giove era venerato come Parthinus, forse in associazione con la tribù, o il clan, locale dei Partheni.

☐ *C. I. L. III, 8353, 14613; Wilkes 1969, 165; Čremošnik 1959, 207ss; Green 1984a, 259-60.*

Giove Poeninus Era adorato presso il passo alpino del Gran San Bernardo, dove esisteva un santuario sin dall'Età del Ferro e dove in epoca romano-celtica furono offerte piastre votive a Giove Poeninus.

☐ *de Vries 1963, 39.*

Giove Taranis *vedasi* TARANIS.

Giove Uxellinus Era un dio della MONTAGNA, venerato in Austria. Il nome indica forse supremazia.

☐ *C. I. L. III, 5145; Alföldy 1974, 135; Green 1986, 68.*

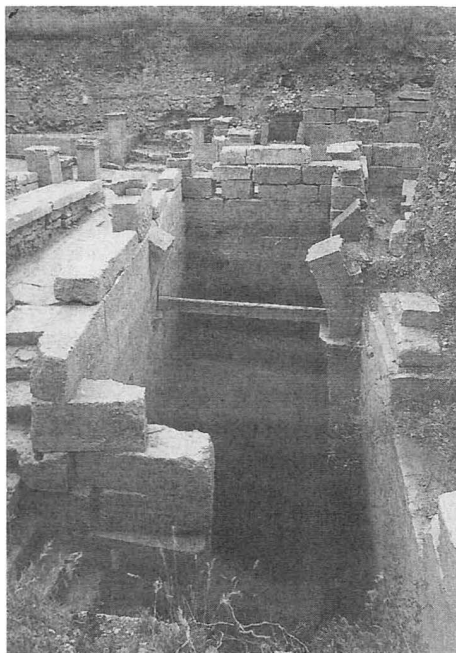
Glanis Era lo spirito eponimo delle sacre sorgenti presso la città di GLANUM, in Provenza. L'insediamento fu occupato tanto dai Greci quanto dai Romani e dai Celti; una qualche forma di culto di Glanis era probabilmente presente sin dal III secolo a.C. Nei pressi delle sorgenti si trovano alcune cisterne, nelle quali è possibile che i pellegrini si bagnassero. Vicino ad una di esse fu eretto un altare a Glanis e alle Glanicae, una triade di Dee-madri locali associate alle sorgenti curative.

☐ *Salviat 1979.*

Glanum Anticamente situata in una valle che attraversa la catena montuosa delle Alpi in Provenza, Glanum era una città celtica, greca e romana, nei pressi dell'odierna Arles. Qui si trovava una sorgente, ritenuta sacra sin dall'epoca preromana. Il bacino o la cisterna della fonte, nella quale i pellegrini probabilmente un tempo si immergevano per ottenere la guarigione (*vedasi* FONTE CURATIVA), può essere ammirata ancora oggi al di sotto di un arco che un tempo sosteneva la copertura della piscina. La cisterna era alimen-

tata da una galleria sotterranea collegata direttamente alla sorgente.
I nomi di alcune divinità adorate a Glanum, in questo santuario e altrove, sono a noi noti. Lo spirito eponimo locale Glanis e le tre Madri, qui chiamate Glanicae, possedevano altari a loro dedicati. Altre divinità celtiche invocate nella città erano Epona, la coppia divina di Mercurio e Rosmerta ed il dio col martello gallico (*vedasi* MARTELLO, DIO COL), al quale furono consacrati una figurina e numerosi piccoli altari in pietra decorati con i simboli del martello. Su uno di essi questo strumento si trova accanto alla rappresentazione di un braccio e di una gamba umani, presumibilmente repliche figurative di arti malati che necessitavano una cura da parte del dio della sorgente Glanis.
Alcune curiose statue risalenti all'epoca preromana, quando Glanum era abitata dalla tribù dei Saluvii, rappresentano guerrieri divini seduti con le gambe incrociate. Figure incredibilmente simili provengono dagli altri santuari provenzali di ENTREMONT e di Roquepertuse; i guerrieri indossano corazze e *torques* e a volte reggono tra le mani delle teste mozzate. Queste hanno gli occhi chiusi e si crede generalmente che le immagini rappresentino divinità guerriere vittoriose con le teste dei loro nemici uccisi.
Da Glanum proviene un'altra immagine importante appartenente all'iconografia celtica religiosa, il TORO A TRE CORNA, che era in realtà molto più comune nella Gallia nord-orientale che in Provenza. Ciononostante, qui fu trovata una bellissima figurina in bronzo di un toro con una cintura legata intorno al corpo, e assai somigliante ai piccoli ed agili tori neri della Camargue, che ancora oggi abitano la regione.
☐ *Salviat 1979; Rolland 1944, 167-223; Green 1989, 80, figg. 23, 32, 68a, b.*

goblin *vedasi* FINN.

Gofannon Era un fabbro divino gallese, figlio di Dôn, ed equivalente al dio irlan-

La sacra fonte dedicata a Glanis a **Glanum**, in Provenza (Francia).

dese GOIBHNIU. I fabbri godevano di una particolare importanza tra i Celti e occupavano un posto preminente nella gerarchia sociale, accanto ai druidi. Ciò era dovuto in parte al fatto che erano in grado di estrarre metallo resistente e brillante dalla materia grezza, tramite il fuoco, l'acqua e la loro abilità. Fino ai giorni nostri, nel Galles, si riteneva – e si ritiene ancora – che i fabbri possedessero l'arte magica di guarire i malanni quotidiani, come le verruche. Gofannon compare nel *Racconto di Culhwch e Olwen*; si cerca il suo aiuto per tracciare i solchi nella terra e per pulire il vomere.

☐ *Mac Cana 1983, 34-5; de Vries 1963, 98; Rhŷs 1901, 645.*

Goibhniu, Luchta, Creidhne Presso i Tuatha Dé Danann esisteva una triade di dei-artigiani: erano Goibhniu il fabbro, il più importante dei tre, Luchta l'armaiolo e Creidhne il chiodaio. I tre dèi avevano il compito di forgiare le armi per Lugh ed i Tuatha Dé Danann nella Seconda Battaglia di Magh Tuiredh, combattuta contro i Fomori. Ognuno dei tre fabbricava parti diverse delle armi: Goibhniu la testa o la lama, Luchta l'asta o l'impugnatura e Creidhne i chiodi o i rivetti. Le armi di Goibhniu avevano la caratteristica di essere infallibili e di infliggere sempre ferite mortali.

Goibhniu ricopriva anche un altro ruolo, quello di oste del BANCHETTO dell'oltretomba; durante i suoi festini serviva una birra speciale e chiunque ne bevesse diventava immortale. *Vedasi anche* GOFANNON.

☐ *Mac Cana 1983, 34-5; Hull 1930, 73-89; O'Rahilly 1946, 308-16.*

Goldberg Come a GOLORING, a Goldberg, in Germania, venne rinvenuto un recinto sacro, risalente al periodo di Hallstatt (VII – VI secolo a.C.). Qui esisteva un vasto insediamento di costruzioni rettangolari in legno, case e granai. In un angolo una zona recintata di forma semi-rettangolare, delimitata da uno steccato di legno, conteneva due massici edifici, che possono forse essere interpretati come due templi posti all'interno di una sacro recinto o *temenos*.

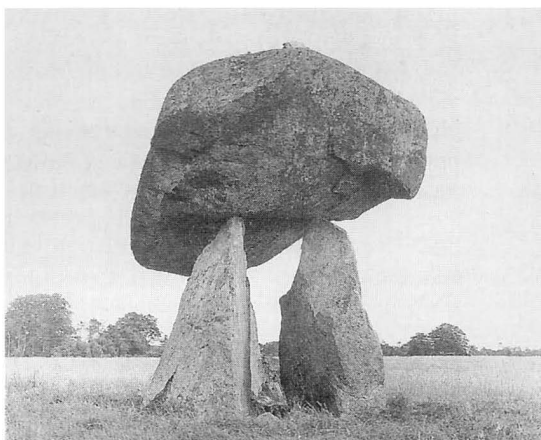
☐ *Piggott 1965, 90, fig. 46; 1968, 70.*

Goloring Nel sito di Goloring, presso Coblenza in Germania, fu trovata una rara testimonianza dell'esistenza di un recinto sacro, forse databile addirittura al VI secolo a.C. Il santuario era formato da un ampio terrapieno circolare dal diametro di quasi 200 m, a cielo aperto, contenente al centro un grande palo che, dalla profondità del buco lasciato, poteva raggiungere un'altezza superiore ai 12 m. Il palo simboleggiava forse un albero sacro o un PILASTRO, e il sacro recinto di Goloring fu probabilmente eretto per cerimonie e raduni religiosi che convergevano attorno a questo pilastro centrale. *Vedasi anche* GOLDBERG.

☐ *Piggott 1968, 71; 1965, 232.*

Gournay-sur-Aronde (Oise) era un santuario celtico preromano costruito all'interno di un *oppidum* dei Bellovaci. Indagini recenti hanno gettato una certa luce sull'attività rituale che si svolgeva in siti come questo. Innanzitutto centinaia di armi furono deliberatamente spezzate, e dunque "uccise", prima di essere offerte agli dèi (*vedasi* DANNO RITUALE). Il secondo aspetto interessante riguarda le testimonianze relative al SACRIFICIO DI ANIMALI. Qui furono rinvenuti due gruppi principali di resti di animali: uno era formato da scheletri completi di cavalli e di bovini anziani, che non presentavano segni di macellazione; il secondo dai resti di animali giovani, agnelli e maialini, che furono invece macellati. I bovini vennero sepolti in fosse (*vedasi* FOSSA), ed è stato suggerito che fossero stati sacrificati agli dèi dell'oltretomba. I cavalli furono sepolti con tutti gli onori, come si addiceva al valore e al prestigio di queste creature, in seguito ad una morte avvenuta per cau-

se naturali. Ma i maiali e gli agnelli furono scelti appositamente come bestie sacrificali e le parti migliori consumate in banchetti rituali. La medesima diversità di comportamento nei confronti di specie differenti trova il suo parallelo, ad esempio, a Ribemont e Mirabeau in Gallia, e nel santuario britannico dell'isola di HAYLING. L'entrata al santuario di Gournay era protetta da teste di tori o di buoi posti ai due lati, e forse originariamente inchiodati ai pilastri del portone.
☐ *Brunaux 1986.*

Gráinne Appare nel Ciclo di Fionn, parte degli antichi cicli di racconti mitologici irlandesi; la storia della fuga di Gráinne e DIARMAID è menzionata tra i racconti principali del *Libro di Leinster*.
Gráinne è la figlia di Cormac, promessa sposa di Finn, l'anziano comandante della confraternita di guerrieri nota come i Fianna. Durante il banchetto di matrimonio la fanciulla vede e si innamora di Diarmaid, un giovane guerriero dei Fianna. Ella lo avvicina ma Diarmaid la respinge, poiché è promessa a Finn. Gráinne manifesta allora il proprio potere soprannaturale, imponendo a Diarmaid un magico vincolo, o *geis*, che lo obbliga a portarla lontana dalla corte di Tara. I compagni d'arme del giovane gli fanno notare che quest'obbligo è più forte del codice d'onore che lo lega a Finn e deve quindi essere rispettato. Diarmaid e Gráinne fuggono per tutta l'Irlanda, inseguiti da Finn. Gli amanti sono aiutati da OENGHUS, il dio dell'amore, che accorre in soccorso di Gráinne in un momento in cui ella si trova in grande pericolo, facendola sparire, e che dà alla coppia molti consigli, tra i quali quello di non dormire mai due notti di seguito nello stesso luogo. I due giungono nella Foresta di Duvnos, un bosco incantato a guardia del quale si trova un gigante, Sharvan l'Arcigno. Nella foresta vi è un albero dell'immortalità, le cui bacche Sharvan è particolarmente ansioso di proteggere. Gráinne ne desidera alcune e spinge Diarmaid a sfi-

Due *dolmens* irlandesi, a Kilcooley, nella contea di Donegal, e a Proleek, nella contea di Lowth, risalenti al 2000 a.C. circa. Secondo le antiche tradizioni, questi monumenti sepolcrali erano le abitazioni di esseri soprannaturali, come **Gráinne**.

dare Sharvan per poterle procurare i frutti incantati. Il giovane uccide il gigante e sia lui sia la fanciulla mangiano alcune bacche. Finn scopre la foresta ed il nascondiglio della coppia; Oenghus però interviene di nuovo e fa sparire Gráinne per la seconda volta. Finn perdona però Diarmaid, dopo l'intercessione di Oenghus in loro favore; i due si stabiliscono nel Kerry e hanno cinque figli.
La stora di Gráinne e Diarmaid è uno dei molti esempi presenti nella mitologia irlandese che narrano dell'eterno triangolo formato da un giovane eroe, da una fanciulla e da un anziano corteggiatore. La situazione è assai simile a quella relativa a Naoise, Deirdre e Conchobar. Esistono molti elementi soprannaturali in questo racconto: Gráinne manifesta qualità sovrumane e poteri eccezionali, benché non sia ella stessa divina. L'intervento del dio Oenghus ricopre una certa importanza, e la presenza dell'albero dell'immortalità, di cui gli amanti mangiano i frutti, innalza la coppia al di sopra della condizione umana.

☐ *O'Fáolain 1954; Meyer 1897a, 458-62; Lloyd, Bergin & Schoepperle 1912, 41-57; Mac Cana 1983, 109-12.*

Grannus *vedasi* APOLLO GRANNUS.

Griselicae *vedasi* MATRES GRISELICAE.

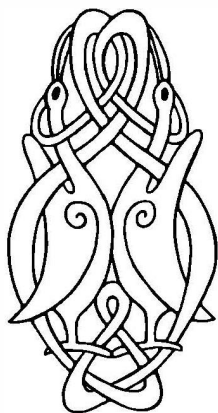
gru Gli uccelli palustri dalle lunghe gambe, o trampolieri, figurano sia nell'iconografia sia nella tradizione mitologica scritta. Immagini di gru compaiono sulle monete celtiche, ad esempio in un'emissione dei Lemovici, dove sono associate ai cavalli. Le rappresentazioni più importanti in ambito romano-celtico sono due rilievi raffiguranti aironi o piccole gru, provenienti rispettivamente da Parigi e da Treviri. Entrambe le immagini risalgono al I secolo d.C., e presentano straordinarie analogie. In ognuna di esse tre gru sono associate ad un toro, ad un salice e ad un taglialegna nell'atto di abbattere l'albero. L'interpretazione di queste scene è ardua: sul monumento di Parigi il toro porta tre gru sulla schiena e vi è una dedica a TARVOSTRIGARANUS (il Toro con Tre Gru). Esistono legami specifici tra le diverse figure presenti in entrambi i rilievi, in quanto gli aironi si nutrono dei parassiti che vivono nella pelle dei bovini ed hanno quindi un rapporto simbiotico con il toro che li porta. Gli aironi e le gru mostrano inoltre alcune affinità con i salici, poiché sia i salici sia le gru vivono in ambienti ricchi d'acqua. L'immagine del taglialegna e dell'albero viene a volte interpretata come un'allegoria stagionale dell'inverno, nella quale l'Albero della Vita viene tagliato; gli uccelli possono quindi essere visti come l'anima dell'albero che si innalza al momento della sua "uccisione".
Le gru compaiono altrove nell'iconografia greco-romana: un altare recante l'effigie di un trampoliere fu rinvenuto in una fossa rituale a Biddenham, nel Bedfordshire; a Risingham, nel Northumberland, una lastra di pietra raffigura Marte e la Vittoria, accostati rispettivamente ai simboli celtici di un'oca e di una gru. È interessante notare che questo legame con la guerra ricorre anche nella tradizione letteraria irlandese: nel *Libro di Leinster*, il dio Midhir dei Tuatha Dé Danann possiede tre gru ostili che proteggono il suo *sídh*, Brí Léith, dagli estranei ma che sono anche in grado di privare i guerrieri del loro coraggio e della volontà di combattere; sono quindi uccelli di malaugurio. Giraldo Cambrense allude al divieto sacrale esistente nell'antica Irlanda di mangiare carne di gru (*Expugnatio Hibernica* I, 33), e questo forse perché tali creature erano portatrici di sventura.
In altri testi della tradizione mitologica irlandese, le gru sono associate in modo particolare alla trasformazione o METAMORFOSI di varie figure femminili, generalmente malvage. Ciò può derivare dal confronto tra il grido della gru e gli strilli di una bisbetica. In un racconto relativo a Manannán, il dio del mare irlandese possiede una borsa piena di tesori fatta con la pelle di una gru che un tempo era stata

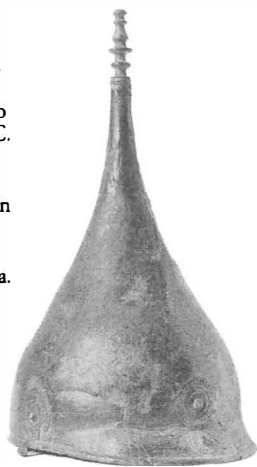
una donna, poi trasformata a causa della sua gelosia. Ma le donne-gru non sono sempre personaggi negativi: l'eroe guerriero irlandese FINN è legato alle gru in quanto da bambino venne salvato da morte certa, dopo essere precipitato da una scogliera, dalla nonna trasformata in gru. Finn è anche connesso alle gru della morte, i quattro figli incantati della vecchia "strega del tempio".

☐ *Allen 1980 141ss; Espérandieu, nn. 3134, 4929; Duval 1961, 197-9; Wightman 1985, 178; Phillips 1977, n .215; Green 1976, 206; Ross 1967a, 279-92; 1986, 130.*

guarigione *vedasi* APOLLO; FONTE CURATIVA; MARTE LENUS; SEQUANA: SULIS.

guerra, dio della Sia le fonti letterarie classiche sia quelle vernacolari descrivono la società celtica come una società eroica, basata su un'aristocrazia guerriera, per la quale l'esibizione del proprio coraggio in battaglia e gli atti di valore individuali rappresentavano un aspetto importante della vita. La tribù celtica godeva della protezione di una divinità tribale che proteggeva i confini e teneva lontano i nemici.

Sin dall'Età del Bronzo è possibile individuare una forma di attività rituale secondo la quale la popolazione depositava oggetti metallici di valore, principalmente di uso militare, nei laghi, nei fiumi e nelle paludi. Tali offerte non erano necessariamente indirizzate a divinità della guerra, ma erano piuttosto articoli di grande prestigio. Numerose armi, alcune deliberatamente danneggiate (*vedasi* DANNO RITUALE) vennero gettate in acqua a LLYN CERRIG BACH sull'isola di Anglesey in un periodo compreso tra il II secolo a.C. e il I secolo d.C. In precedenza, intorno al 600 a.C., armi e altri manufatti appartenenti a classi sociali elevate furono deposte nel lago a LLYN FAWR nel Mid Glamorgan (Galles). Il fiume TAMIGI accolse nella sue acque armi e corazze dell'Età del Bronzo e di quella del Ferro: esempi straordinari del periodo cel-

Disegno di un gioiello di Rhiannon Evans, raffigurante due **gru** con i becchi intrecciati.

(A destra) Elmetto in bronzo, facente parte del corredo da **guerra** di un soldato, ritrovato in una tomba del V secolo a.C. a La Gorge Meillet (Marna, Francia). (In basso) Questa statuetta di guerriero celtico in bronzo del III secolo a.C., trovata in Italia, potrebbe raffigurare un dio della guerra.

tico "libero" includono lo Scudo di Battersea e l'Elmetto di Waterloo Bridge, entrambi deposti verso la fine dell'Età del Ferro. Anche nei santuari celtici furono rinvenute offerte di armi: a GOURNAY-SUR-ARONDE (Oise) un gran numero di spade e di lance venne spezzato e consegnato alla divinità del luogo; un rituale praticamente identico si svolgeva sull'isola di HAYLING (Hampshire). A SOUTH CADBURY, in un piccolo santuario dell'Età del Ferro vennero trovate armi offerte agli dèi. La presenza di questi oggetti votivi riveste un'importanza particolare poiché Cesare allude a depositi rituali di armi (*de Bello Gallico* VI, 17) e parla della pratica comune tra i Galli di ammucchiare al suolo le armi, dedicandole al dio tutelare dei vincitori nel corso di guerre intertribali.

Nei santuari celtici preromani si offrivano agli dèi anche modellini di armi (*vedasi* MINIATURA, STRUMENTI E ARMI IN): ciò accadde, ad esempio, a Frilford (Oxfordshire), dove furono rinvenuti uno scudo e una spada in miniatura, e a Worth (Kent) dal quale provengono tre modellini di scudo. Nel tempio della tarda Età del Ferro scoperto sotto al santuario romano-celtico di Harlow sono stati recentemente trovate quattro spade di ferro in miniatura, una delle quali con un fodero in lamina di bronzo. La pratica della deposizione di armi in miniatura continuò in epoca romano-celtica, come testimoniano, ad esempio, le lance di Lamyatt Beacon (Somerset) e di Woodeaton (Oxfordshire). Ma le lance, naturalmente, potevano essere associate alla caccia piuttosto che alla guerra, e ciò risulterebbe più comprensibile nel pacifico contesto della Britannia meridionale romanizzata.

Forse le immagini di guerrieri risalenti all'Età del Ferro rappresentano a volte delle divinità: sulle monete celtiche, le figure maschili e femminili di guerrieri, cavalieri e aurighi sono temi iconografici comuni. Diversi santuari della Gallia meridionale, come quello di ENTREMONT, hanno prodotto sculture a grandezza naturale di dei-guerrieri con l'armatura, e altre figure di soldati trovate in Provenza potrebbero rappresentare esseri divini. La statua in pietra di una figura armata, scoperta a Hirschlanden e databile al VI secolo a.C., può essere interpretata come un eroe morto o un dio. In Britannia un gruppo di figurine in legno con scudi rotondi, collocate su una barca, fu trovato a Roos Carr (Humberside), e risale all'Età del Ferro o persino ad epoca precedente. Piccoli guerrieri in gesso dell'Età del Ferro furono rinvenuti a Garton Slack e a Wetwang Slack, nello Yorkshire orientale.

Cesare (VI, 17) menziona la popolarità di MARTE tra i Galli. Di fatto il condottiero romano si imbatté probabilmente in una serie di divinità della guerra locali, che egli equiparò al Marte romano. Nel mondo romano-celtico, tuttavia, Marte era adorato soprattutto nella sua veste di pacifico guardiano, guaritore e protettore contro il male più che come bellicoso dio della guerra. Ciononostante gli appellativi celtici di Marte, visibili sulle iscrizioni, mostrano che tra i Celti il dio mantenne un ruolo guerresco: Marte "Caturix" era il "Signore delle Battaglie"; Marte "Segomo" era "Vittorioso". Marte Cocidius, nel nord della Britannia, aveva un appellativo che poteva significare "rosso", e quindi "sangue". A Bewcastle, in Cumbria, due placche d'argento dedicate a COCIDIUS ritraggono un guerriero stilizzato con una lancia e uno scudo.

Nella Britannia romano-celtica, specialmente a nord, l'iconografia proponeva immagini semplici e schematiche di dei-guerrieri. Questi erano spesso nudi, itifallici, armati di lance e scudi e sovente muniti di corna (*vedasi* CORNA; FALLO). Tali divinità combinavano dunque aspetti connessi all'aggressività e alla sessualità. A Yardhope (Northumberland), una parete rocciosa fuori mano, presso un accampamento militare romano, reca incisa l'immagine di un guerriero celtico nudo, con un piccolo scudo rotondo ed una lancia. Ciò richiama alla mente i commenti di alcuni autori

classici, che affermavano che i Celti combattevano spesso nudi. A Caernarfron, un dio è ritratto con una lancia e un curioso elmetto trilobato. Persino nella tranquillità campestre del Gloucestershire, tra i pacifici Dobunni, compaiono immagini di divinità guerriere: una semplice figura proviene da Stow-on-the-Wold, e un singolare dio della guerra in forma triplice fu trovato in un pozzo a Lower Slaughter insieme ad altre sculture.
Nell'eroica società irlandese, secondo quanto tramandato dalla tradizione mitologica, la maggior parte delle divinità della guerra erano di sesso femminile: ecco quindi la MORRIGÁN, MACHA, NEMHAIN, la BADBH e MEDB, che univano tutte gli attributi della fertilità e della sessualità a quelli della bellicosità. Vi erano anche i numi tutelari della tribù, come il DAGHDA, che di nuovo esibiva un simbolismo sessuale e che possedeva sia una clava distruttiva sia un calderone dell'abbondanza e della rinascita. *Vedasi anche* ARIETE; CAVALIERE; RUDIANUS.

☐ *Megaw 1970, n. 12; Green 1975, 54-70; 1976, 176, 194; 1986, 103-20; 1990a; Burgess 1974, 209-11; Fitzpatrick 1984, 182-6; Alcock 1972, 163; Downey, King & Soffe 1980, 289-304; Leech 1986; Olmsted 1979; Allen 1980, 76, 92; Duval 1977, 136-7; Pobé & Roubier 1961, n. 45; Brewster 1976, 113; Fairless 1984, 224-42; Thevenot 1955; Charlton & Mitcheson 1983, 143-53; Mac Cana 1983, 86ss.*

Gundestrup Dalla palude di Raevemose a Gundestrup, nello Jutland, proviene il famoso recipiente cultuale d'argento noto come il Calderone di Gundestrup. Il bacile è alto circa 36 cm, con un diametro di circa 65 cm, e può contenere quasi 130 litri. È composto dal 96% di argento puro ed era originariamente dorato. Il calderone è formato da una placca di base, da cinque placche interne e sette esterne, tutte recanti scene mitologiche, e le sue lamine d'argento furono smontate prima di esse-

Il grande calderone d'argento decorato proveniente da **Gundestrup**, nello Jutland. Risalente forse al II o al I secolo a.C., era forse parte del bottino di una razzia in Gallia da parte di tribù Teutoniche.

re deposte deliberatamente nella palude. Parecchie controversie sono sorte riguardo al luogo d'origine e alla data di fabbricazione del Calderone di Gundestrup: questo venne probabilmente realizzato tra il II e il I secolo a.C. Per quanto riguarda lo stile delle sue decorazioni, il recipiente venne forse prodotto in Romania o in Tracia. Gli artigiani argentieri (ed è possibile riconoscere l'intervento di più di una mano) ebbero accesso ad un'ampia gamma di simboli, alcuni dei quali non trovano riscontro nell'iconografia celtica dell'Europa occidentale. Tuttavia, alcuni motivi ed immagini sono definitivamente celtici, e un esempio di ciò lo si trova nelle riproduzioni delle armi, come il *carnyx*, cioè la tromba da guerra a testa di cinghiale, i lunghi scudi, gli elmetti con i cimieri a forma di animale e altre armi in uso presso i Celti. Oltre a ciò, il Calderone mostra alcune immagini cultuali che appartenevano al tipico repertorio iconografico dei Celti e sono troppo caratteristiche per poter essere interpretate diversamente.

Le placche del Calderone di Gundestrup sembrano illustrare un racconto mitologico al quale è impossibile attribuire un significato chiaro. In esso sono raffigurati dèi, uomini ed animali, alcuni di questi di provenienza esotica, come il leopardo. Convenzionalmente gli esseri divini erano ritratti in scala maggiore rispetto agli umani. Molte immagini sono figure cultuali familiari ai Celti e si collegano strettamente alla successiva iconografia religiosa romano-celtica. Il serpente con corna d'ariete compare due volte; su una placca esso si trova stretto nella mano sinistra del dio con corna di cervo, Cernunnos, che siede a gambe incrociate accanto ad un cervo e ad altri animali e sfoggia due *torques* – uno al collo e l'altro nella mano destra. Su un'altra placca è visibile il dio con la ruota solare: qui il busto di un dio barbuto è accompagnato da un piccolo fedele con un elmetto con corna di toro che gli offre la ruota di un carro. Una scena ritrae la processione di fanti e cavalieri celtici con un albero sacro, nella quale è presente anche un serpente con corna d'ariete e la curiosa immagine di un essere molto alto, sicuramente un dio, che tiene un uomo di piccole dimensioni sospeso sopra ad un tino o un secchio. Questo potrebbe rappresentare un sacrificio umano: si presume che il dio gallico TEUTATES accettasse l'annegamento di vittime umane. Ma la scena potrebbe invece rappresentare la rinascita di un soldato ucciso in battaglia in seguito alla sua immersione in un CALDERONE dell'immortalità, come quelli che compaiono nella letteratura vernacolare irlandese e gallese.

Il Calderone di Gundestrup mostra altre immagini importanti: su di esso vengono raffigurate diverse dee, e in una placca una divinità femminile appare affiancata da alcune ruote, come se stesse viaggiando su un carro. Si è tentati di ipotizzare che possa trattarsi di una figura simile alla dea-regina MEDB, che attraversava i suoi eserciti alla guida di un carro, o alla germanica Nerthus, citata da Tacito (*Germania* 40). Su una placca interna sono raffigurati tre tori divini che stanno per essere sacrificati da tre guerrieri armati di spada: gli animali sono enormi rispetto ai loro uccisori, a testimonianza della loro condizione sacra, ed è interessante notare la presenza del tradizionale elemento celtico della triplicità. Un sacrificio analogo compare anche sulla placca di base, dove un enorme TORO si accascia morente al suolo. Oltre alla sua ricca iconografia, di carattere indiscutibilmente religioso, la deposizione del calderone nella palude danese rappresentò di per sé un atto rituale. Episodi ricorrenti di deliberate deposizioni di calderoni in ambienti acquatici nel corso della tarda Età del Bronzo e della prima Età del Ferro sono ampiamente testimoniati nell'Europa barbara. Ma la presenza di questo calderone cultuale, con la sua iconografia celtica, in una palude dello Jutland rappresenta un problema. È possibile che la realizzazione del recipiente fosse stata commissionata appositamente ad artigiani dell'Europa sud-orientale da una clientela

celtica, forse da alcuni sacerdoti, per usi cerimoniali. Il calderone poteva anche essere parte del bottino di una razzia in territorio gallico da parte di predoni Teutonici, che successivamente seppellirono il calderone dopo averlo smontato per nasconderlo o come sacrificio ai propri dèi.

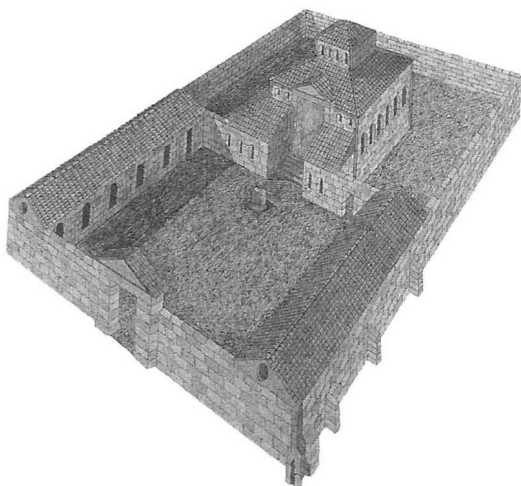
☐ *Olmsted 1979; Bergquist & Taylor 1987, 10-24; Green 1986, fig. 9; 1989, fig. 1.*

Gwydion Il *Quarto Ramo del Mabinogi* narra la storia di MATH, signore di Gwynedd. Egli ha due nipoti, Gwydion e Gilfaethwy. Gwydion è un mago e nel racconto ricopre un ruolo di preminenza: è lui che con le sue arti magiche provoca la guerra tra Math e Pryderi, signore del Dyfed, di modo che quando Math è lontano Gilfaethwy possa dormire con Goewin, la vergine sulla quale Math deve poggiare i piedi in tempo di pace. Quando Math apprende del tradimento dei nipoti, li tocca con la sua bacchetta magica trasformandoli in un cervo e una cerva per il primo anno, in un cinghiale e una scrofa per il secondo anno e in un lupo e una lupa per il terzo.

Quando, alla fine del terzo anno, i due fratelli riacquistano finalmente la forma umana, Gwydion possiede ancora i suoi poteri magici. Egli se ne serve per aiutare Math a creare una moglie fatta di fiori, Blodeuwedd, per LLEU LLAW GYFFES, poiché la madre di questi, ARIANRHOD, aveva gettato un incantesimo sul figlio alla sua nascita predicendo che non avrebbe mai avuto una moglie umana.

☐ *Mac Cana 1983, 72-6; Jones & Jones 1976.*

H

Harlow Da tempo è nota la presenza ad Harlow, nell'Essex, di un tempio risalente

Disegno ricostruttivo del tempio romano-celtico di **Harlow** (Essex). L'edificio fu eretto alla fine del I secolo d.C. al posto di un antico santuario dell'Età del Ferro.

al periodo romano-celtico, ma ciò che recenti scavi hanno reso evidente è che questo sito era sacro sin dall'Età del Bronzo, epoca alla quale risalgono le tombe scavate sulla cima della collina. L'attività religiosa dell'Età del Ferro si intensificò nella fase immediatamente precedente l'occupazione romana, quando diverse monete celtiche in bronzo e in oro, coniate per l'occasione, vennero depositate come offerte. Il tempio eretto nella prima fase romano-celtica risale all'epoca dei Flavi, e le sue mura si sovrappongono ad un fossato circolare della tarda Età del Ferro; questo era probabilmente un santuario celtico e la struttura romana fu edificata esattamente sopra al deposito di monete d'oro. Gli animali sacrificati e mangiati come parte del rituale che si svolgeva nel santuario testimoniano l'esistenza di un modello di comportamento ricorrente sia nell'Età del Ferro sia in epoca romana: essi venivano cioè uccisi e consumati entro i 6 – 9 mesi oppure dopo i 18 mesi.

La divinità invocata ad Harlow poteva essere un guerriero: una consunta figura scolpita ritrae un dio della guerra, e una grande testa in pietra con elmetto rappresenta forse Marte o Minerva, anch'essa dea della guerra. In aggiunta alcune scoperte avvalorano questa ipotesi: quattro spade in miniatura del I secolo d.C. furono rinvenute in questo sito, una nel suo fodero di bronzo (*vedasi* MINIATURA, STRUMENTI E ARMI IN). Altri oggetti votivi includono una piccola coppa o calice di peltro e una foglia o una piuma in lamina di bronzo facente parte di un noto gruppo di reperti religiosi, e che era probabilmente inchiodata alla porta del santuario o posta su un altare come offerta. Ad Harlow il ritrovamento più curioso è ciò che sembra un piccolo seno votivo in avorio incastonato in una piastra circolare di bronzo: se l'interpretazione è corretta ciò potrebbe implicare la presenza ad Harlow di un culto curativo.

□ *France & Gobel 1985; Wheeler 1928, 300-27.*

Hayling, isola di Il tempio sull'isola di Hayling (Hampshire) offre un esempio sorprendente di continuità tra la tarda Età del Ferro e il periodo di occupazione romana in Britannia. Nel corso del I secolo a.C. venne eretto un tempio circolare in legno circondato da un cortile. Tutta l'attività rituale associata a questo santuario era concentrata nel cortile, nel quale furono sepolti equipaggiamenti militari e finimenti per cavalli, alcuni ritualmente spezzati, al fine di "ucciderli" e renderli così una degna offerta per gli dèi (*vedasi* DANNO RITUALE). Furono rinvenute prove concrete che sul luogo venisse praticato il SACRIFICIO DI ANIMALI, ma è interessante notare che tra le ossa trovate non vi erano quelle di bovini. Ciò può significare che tali animali fossero evitati volutamente in quanto "tabù" (*vedasi* GOURNAY-SUR-ARONDE).

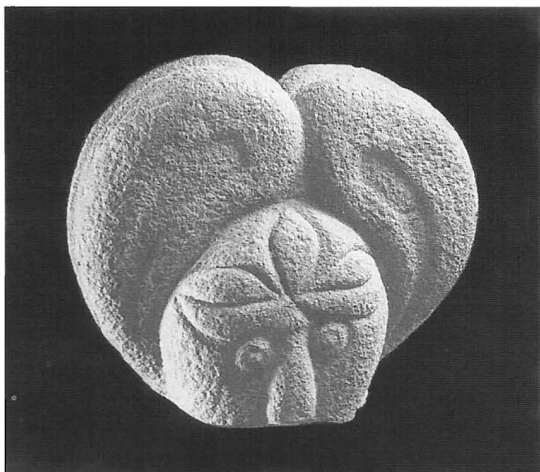
Circa quindici anni dopo la conquista romana, un'imponente costruzione circolare in pietra fu edificata sul luogo dell'edificio preromano; questo venne raso al suolo ed il terreno fu spianato per accogliervi un nuovo tempio. La *cella* circolare interna aveva un piccolo portico e l'edificio era decorato sia all'interno sia all'esterno con intonaco. La *cella* era collegata da un viottolo all'entrata principale del *temenos*, composta da un insieme complesso di stanze. Il trasporto di armi da parte dei nativi venne proibito dai Romani, e ciò si riflette nel genere delle offerte, composte ora da ceramiche, monete, gioielli ed animali.

Il santuario di Hayling è particolarmente interessante in quanto può essere collegato ad eventi storici. Il tempio preromano fu forse fatto costruire da Commio, capo dei Galli Atrebati, che era originariamente un sostenitore dei Romani e loro rappresentante in Britannia prima della visita di Cesare nel 55 a.C. Nel 52 a.C. Commio mutò bandiera, fuggì in Britannia presso il ramo insulare degli Atrebati, nelle cui terre era situata l'isola di Hayling, e qui egli stabilì forse questo grande centro di culto.

Il tempio romano era un importante santuario e faceva forse parte del programma di costruzioni del re celtico romanizzato Cogidubnus di Chichester, che probabilmente fu anche responsabile dell'edificazione del palazzo di Fishbourne.
☐ *Downey, King & Soffe 1980, 289-304.*

Heidelberg Esempi di scultura celtica preromana sono relativamente rari, ma ne esiste un gruppo originario dell'Europa centrale, databile al V – IV secolo a.C. Un frammento di una testa umana in pietra proviene da Heidelberg, nel Baden, in Germania. La testa è decorata con un fiore di loto scolpito sulla fronte e porta una corona di foglie, formata da due grandi lobi rigonfi che si congiungono in alto nel centro della testa. Sia il fiore di loto che la corona di foglie sono motivi ricorrenti su altre sculture in pietra dell'Europa centrale (*vedasi* PFALZFELD). Si ritiene che la testa di Heidelberg sormontasse un tempo un pilastro, formando una statua cultuale. Il copricapo lobato ed il loto suggeriscono che la scultura rappresentasse una divinità.
☐ *Megaw & Megaw 1989, 74.*

Himbas Forosnai *vedasi* DIVINAZIONE.

Hjortspring Nel III secolo a.C. una BARCA contenente un deposito di più di 300 spade, lance e scudi fu deliberatamente affondata in una torbiera come atto rituale a Hjortspring, sull'isola danese di Als. La barca era stata riempita fino ai parapetti non solo con un bottino di guerra ma anche con le carcasse di animali sacrificati, prima di essere trascinata nella palude. Cerimonie acquatiche associate sia all'uso di barche sia a depositi di armi sono ben documentate nella tarda preistoria europea. Le armi erano considerate oggetti di potere, prestigio e difesa, e quindi offerte adatte per le forze soprannaturali. La divinità di Hjortspring poteva essere un dio della guerra o dell'acqua, ma le offerte furono probabilmente deposte in ambiente acquatico poiché ciò le rendeva inaccessibili: di

Testa in pietra di un dio, con una corona di foglie e il simbolo del loto sulla fronte, risalente al V secolo a.C. e proveniente da **Heidelberg** (Germania).

conseguenza esse sarebbero rimaste intatte e separate dal mondo terreno e umano.
☐ *Harding 1978, 15; Fitzpatrick 1984, 178-90.*

Hochscheid Il dio guaritore romano-celtico APOLLO e la sua consorte locale SIRONA presiedevano il santuario curativo e le sorgenti (*vedasi* FONTE CURATIVA) di Hochscheid, nel bacino della Mosella tra Treviri e Magonza. Nel II secolo d.C. un santuario fu edificato intorno ad una sorgente, le cui acque alimentavano una piccola cisterna. Molte offerte votive di figurine, monete e altri oggetti furono fatte alle divinità, e qui vennero scoperte due splendide statue cultuali. Apollo è raffigurato in vesti classiche, come un giovane dio nudo con la lira ed il grifone, mentre Sirona indossa una lunga tunica e porta un diadema; un serpente è avvolto intorno ad un avambraccio e nell'altra mano ella regge una scodella di uova. Entrambi questi attributi attestano il suo ruolo di dea della fertilità e della rigenerazione oltre che della guarigione. Numerose figurine in argilla di Sirona la ritraggono come una Dea-madre seduta con un piccolo CANE in grembo o tra le braccia; presumibilmente l'animale compare qui in qualità di simbolo di guarigione. Il santuario era ricco per una regione così fuori mano, ed era forse sovvenzionato da un facoltoso proprietario terriero della zona.
☐ *Dehn 1941, 104ss; Green 1989, 43-4, fig. 17; Wightman 1970, 220-1, tav. 22; Jenkins 1957a, 60-76.*

Holzerlingen Del periodo di Hallstatt o del primo La Tène (VI – V secolo a.C.) è una statua in pietra proveniente da Holzerlingen e consistente in un pilastro di pietra calcarea, rozzamente scolpito in un torso umano, con una cintura alla vita ed un braccio ripiegato intorno al corpo. La statua è bifronte o a due facce, ed una doppia testa sormonta il pilastro. I lineamenti del viso sono molto stilizzati, con una bocca a fessura, un naso cuneiforme e fronte sporgente. La TESTA BIFRONTE aveva delle CORNA. La figura rappresenta presumibilmente una divinità, la cui identità è però ignota. La lavorazione della pietra suggerisce una possibile imitazione delle tecniche di intaglio del legno. La statua di Holzerlingen fornisce una delle prime testimonianze di divinità cornute, così comuni nella tarda Età del Ferro e in epoca romano-celtica, specialmente nella Britannia settentrionale. Anche la testa a doppia faccia ha altrove degli equivalenti, ad esempio a Roquepertuse, nella Gallia meridionale. Una divinità bifronte era in grado di guardare sia avanti che indietro, e ciò esaltava la forza dell'immagine.
☐ *Megaw 1970, n.14; Megaw & Megaw 1989, 74.*

Holzhausen Questo sito della Baviera fa parte del gruppo di luoghi sacri presenti nell'Europa continentale, specialmente nella Germania meridionale, chiamati VIERECKSCHANZEN, recinti quadrangolari circondati da un fossato, nei quali erano racchiusi profondi pozzi che erano il centro di attività cultuali. Ad Holzhausen un unico recinto comprendeva tre pozzi, uno dei quali, profondo quasi 8 m, conteneva sul fondo i resti di un palo di legno incrostato da tracce di sangue e tessuto umano. Questo può indicare la presenza di sinistri riti di sepoltura, probabilmente collegati a sacrifici umani (*vedasi* SACRIFICIO UMANO). Ciò che vi è di interessante riguardo agli eventi presumibilmente accaduti ad Holzhausen risiede nella loro quasi totale corrispondenza con l'attività cultuale che aveva luogo 1000 anni prima a Swanwick, nell'Hampshire, dove fu trovato un profondo pozzo, risalente al 1000 a.C., contenente anch'esso tracce di un palo di legno al quale aderivano resti organici di tessuti umani. In entrambi i casi, quello che si deduce è l'attuazione di un comportamento rituale che implicava il sacrificio umano per pacificare gli dèi dell'oltretomba. *Vedasi anche* FOSSA.
☐ *Piggott 1963, 286-7; 1968, 80-2; Collis 1975, 101; Cunliffe 1979, 92ss; Megaw & Simpson 1979, 272; Green 1986, 20, 133.*

Ialonus: Il termine "Ialonus" fa riferimento alla personificazione di un concetto associato alla terra. Secondo le interpretazioni questo era il nome di una divinità dei campi coltivati o dei terreni disboscati. È anche stato suggerito che possa essere il dio della radura, poiché "*ialo*" significa appunto "radura". In Britannia Ialonus veniva invocato a Lancaster, dove era chiamato "Ialonus Contrebis". Contrebis ("colui che dimora tra noi") era anche adorato a Overborourgh (Lancashire). Una sua versione femminile, "Ialona", era oggetto di culto a Nîmes in Provenza.
□ *Duval 1976, 60, 105; Ross 1967a, 376; Bémont 1981, 65-88; R. I. B., 600, 610.*

Ianuaria Era una dea gallica venerata presso la sorgente di BEIRE-LE-CHÂTEL ed il santuario borgognone ad essa collegato, dove furono trovate anche immagini dell'Apollo celtico, di tori a tre corna e di colombe. Una statuetta in pietra proveniente dal tempio ritrae una ragazza con capelli ricciuti, vestita di un pesante mantello a pieghe e una zampogna tra le mani. Sul basamento della statuina vi è l'iscrizione "Deae Ianuariae". Niente altro si sa riguardo a questa dea. Presso il santuario si praticava un culto di guarigione, e si sa che il compagno di Ianuaria, Apollo, era un dio-guaritore sia in ambiente celtico sia in quello classico. Ma Apollo era anche il divino patrono della musica, e la dea celtica Ianuaria, con la sua zampogna, ben si inseriva in tale contesto come divinità associata alla musica, percepita forse come mezzo per indurre il "sonno risanatore" (*vedasi* FONTE CURATIVA).
□ *Espérandieu, n. 3620; Deyts 1976, n. 9.*

Icovellauna Era una divinità della Gallia orientale venerata a Metz e a Treviri, dove furono rinvenute numerose dediche epi-

grafiche a suo nome. Non vi sono immagini della dea, ma il suo nome e il contesto delle dediche ci forniscono delle indicazioni riguardo alla sua natura e alla sua funzione. "Ico" può significare "acqua", e tale interpretazione ben si accorda con la presenza di Icovellauna a Metz, dove la dea presiedeva alla sacra FONTE CURATIVA di Sablon, nella quale in epoca romano-celtica venne eretto un tempio ottagonale.
☐ *C. I. L XIII, 4924; Wightman 1970, 217; Toussaint 1948, 207-8.*

Imbolc Era una delle quattro principali festività celtiche della tradizione insulare. Veniva celebrata il 1° febbraio e si pensa che fosse connessa all'allattamento delle pecore. La festa era legata alla Dea-madre irlandese BRIGIT, protettrice delle partorienti. Sembra che tutte le festività fossero collegate alla fertilità e ai rituali stagionali.
☐ *Vendryes 1924, 241-4; Bray 1987, 209-15.*

Inciona Questa dea faceva parte di una COPPIA DIVINA, Veraudinus e Inciona, che era apparentemente venerata in un unico luogo, a Widdenberg nel Lussemburgo. Essi sono uno dei numerosi esempi di divinità il cui nome compare nei reperti archeologici una volta sola. Non si sa nulla della loro funzione, ma è possibile dedurre che la coppia rappresentasse lo spirito di una località particolare.
☐ *Thill 1978, n. 11; Green 1989, 45.*

interpretatio celtica È un termine usato dagli studiosi moderni per descrivere la fusione o l'ibridazione delle culture religiose dei Celti e dei Romani, in base alla quale gli dèi romani erano, in buona misura, percepiti dai Celti nei termini dei propri sistemi di credenze. Ciò si vede, ad esempio, nelle iscrizioni d'epoca romano-celtica che testimoniano la venerazione di un dio con un nome romano accompagnato però da un epiteto o titolo celtico. Divinità come Apollo Grannus, Marte Teutates o Giove Taranis sono esempi di questo matrimonio tra nomi indigeni e nomi romani.

interpretatio romana Il termine viene utilizzato da Tacito (*Germania* 43, 3) per descrivere il processo con il quale i Romani interpretavano le divinità dei Celti come se queste fossero in effetti divinità romane. Cesare (*de Bello Gallico* VI, 17) parla degli dèi da lui incontrati in Gallia riferendosi ad essi come a divinità familiari al pantheon romano – Giove, Mercurio, Marte, Minerva e Apollo. Nell'iconografia e nell'epigrafia del mondo romano-celtico varie sono le testimonianze di *interpretatio romana*. La dea celtica Sulis di Bath è chiamata Sulis Minerva, e la sua statua cultuale la ritrae come una dea romana, mentre il grande dio-guaritore dei Treveri, Lenus, è a sua volta associato al nome di Marte, benché quella di guaritore non fosse una funzione tradizionalmente attribuita al Marte romano. Numerosi altri sono gli esempi di questo processo di equiparazione ed ibridazione.
☐ *Green 1976, 2; 1986, 36-8; Henig 1984, 22, 36.*

Iovantucarus Era il nome col quale il grande dio-guaritore dei Treveri, Lenus, era invocato nel suo importante santurio di Treviri (*vedasi* MARTE LENUS). Il nome Iovantucarus riflette la funzione del dio come protettore dei giovani; ed il tempio era visitato da pellegrini che recavano con sé immagini di bambini, spesso ritratti con in mano degli uccellini domestici da offrire a Lenus. A Tholey, sempre nel territorio dei Treveri, Iovantucarus era equiparato a Mercurio.
☐ *Green 1986, 158; Wightman 1970, 211-17.*

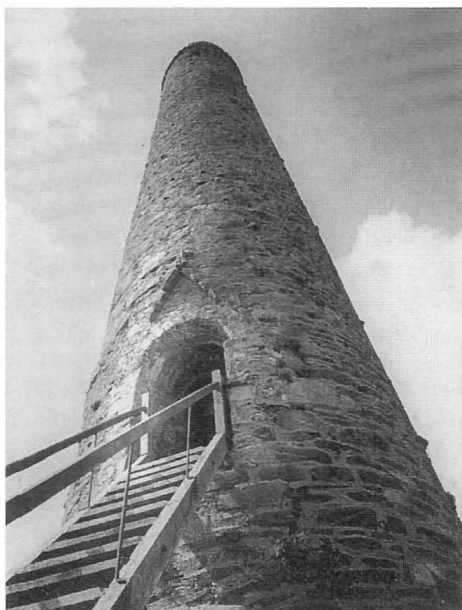
Iunones Le tre Madri della tradizione celtica derivavano in ultima istanza dal concetto romano della *Iuno*, lo spirito essenziale di ogni donna, che rappresentava il principio femminile equivalente al *Genius*, il principio essenziale maschile. Il concet-

to stesso della *Iuno* trae la propria origine dalla dea Giunone (Juno o Iuno), moglie di Giove, divinità della terra che proteggeva le donne specialmente durante la gravidanza, il parto e l'allattamento. La romana Giunone Lucina era una dea nutrice, protettrice in modo particolare dei parti e dell'allattamento al seno, similmente a quanto faceva la DEA-MADRE celtica. Le Iunones erano una versione triplice della *Iuno* (*vedasi* TRIPLICITÀ), adottata come epiteto per le tre Madri nel territorio dei Treveri. *Vedasi anche* SULEVIAE.

☐ *Wightman 1970; Green 1986, 80.*

L

La Tène Questo è il nome dato alla cultura materiale dei Celti al tempo del loro massimo sviluppo ed espansione, a partire dagli inizi del V secolo a.C. fino all'epoca dell'occupazione romana. Il termine "La Tène" deriva dal noto sito archeologico in Svizzera, una località sulle rive di un sacro LAGO dal quale provengono letteralmente centinaia di armi e oggetti di metallo la cui tipologia è sufficientemente distintiva da permettere agli archeologi di collegare il loro stile e la loro ornamentazione ad oggetti trovati in associazione con la cultura materiale comune nella maggior parte del mondo celtico. Tale cultura si contraddistingue non solo per gli oggetti di metallo ma anche per le ceramiche e la tipologia degli insediamenti.

Il sito di La Tène sulle rive del lago di Neuchâtel, tuttavia, era principalmente un importante centro religioso, dove fu rinvenuto un enorme deposito di oggetti metallici in una zona torbosa al largo della piccola baia situata nell'estremità orientale del lago. Piattaforme o ponti di legno furono costruiti sul lago, nel quale venivano gettate offerte di oggetti metallici e di altro tipo in una serie di atti rituali. Alcuni

Torre circolare nel camposanto della cattedrale di St. Brigit (Santa Brigitta), nella contea di Kildare. Brigit era collegata alla festa pagana primaverile di **Imbolc**.

Testa in bronzo dorato di Sulis Minerva, proveniente da Bath. Il culto di Sulis è uno dei massimi esempi di **interpretatio romana**, la fusione tra divinità celtiche e romane.

di questi ponti sono stati datati per mezzo della dendrocronologia al II secolo a.C. Al dio dell'ACQUA vennero offerti circa 400 spille, 270 lance, 27 scudi di legno e 170 spade, in aggiunta ad altri doni votivi – carri, cani, bovini, suini, cavalli ed esseri umani.

☐ *Megaw & Megaw 1989, 133; Sauter 1976; Vouga 1923; Ross 1986, 13-19, fig- 6.*

Ladicus *vedasi* GIOVE LADICUS.

lago L'ACQUA era sacra ai Celti: fiumi, laghi, paludi, sorgenti e pozzi erano venerati sia in tarda epoca preistorica sia nel periodo romano-celtico. I laghi in particolare avevano la qualità di rendere inaccessibili le offerte che vi venivano gettate; l'atto di affidare gli oggetti ai laghi e alle paludi aveva di per sé valore sacrale, era un modo per raggiungere i poteri soprannaturali.
La pratica religiosa della deposizione nei laghi viene menzionata dal geografo greco Strabone (IV, 1, 3) che parla del lago sacro nel territorio tribale dei Volci Tectosagi presso Tolosa. Egli descrive un enorme tesoro in oro e argento, consistente prevalentemente di lingotti depositati nel lago in grandi quantità, e al quale nessuno osò mettere mano. Nessun Celta avrebbe infatti potuto profanare questo sacro luogo. Purtoppo il tesoro venne saccheggiato dal generale romano Cepione nel 106 a.C. Strabone afferma che all'epoca in cui scriveva vi erano numerosi laghi sacri come questo. Gregorio di Tours (*In Gloria Confessorum*) allude ad una festività pagana annuale che durava tre giorni presso il lago di Gévaudan nelle Cevenne, nel corso della quale i contadini gettavano nell'acqua cibo, vestiti e animali sacrificati.
Esistono solide testimonianze archeologiche riguardo alle deposizioni di oggetti nei laghi sacri. Nel sito di LA TÈNE, in Svizzera, venne costruita una piattaforma di legno dalla quale nella tarda Età del Ferro venivano lanciate offerte votive nella piccola baia alla estremità orientale del lago di Neuchâtel. Il dio del lago ricevette diverse centinaia di spille, lance, scudi e spade. La deposizione avvenne in un periodo intorno al 100 a.C. Un fatto simile ebbe luogo nel lago di Biel, anch'esso in Svizzera. Anche i laghi della Britannia erano luoghi sacri intorno ai quali si svolgeva un'attività rituale. A LLYN FAWR nel Mid-Glamorgan venne rinvenuto un tesoro di oggetti metallici risalente circa al 600 a.C., all'inizio dell'Età del Ferro in Britannia, che comprendeva oggetti esotici del periodo di Hallstatt, finimenti e accessori per carri, falcetti e asce con immanicatura e due calderoni di bronzo. Anche LLYN CERRIG BACH sull'isola di Anglesey fu il centro di un'attività religiosa durante la tarda Età del Ferro. Qui il materiale gettato nel lago risale ad un periodo compreso tra il II secolo a.C. ed il I secolo d.C. Gli oggetti di metallo includono beni di prestigio, come accessori per carro, armi, attrezzi e strumenti in ferro e catene per legare insieme gli schiavi, ed alcuni erano stati ritualmente rotti prima di essere gettati nell'acqua (*vedasi* DANNO RITUALE). La ricchezza del deposito e, tra l'altro, il numero di carri coinvolti suggeriscono che la sacralità di questo lago fosse riconosciuta ben oltre i confini locali. È anche possibile che Llyn Cerrig fosse collegato al santuario druidico sull'Anglesey menzionato da Tacito. Sia il lago di Llyn Fawr che quello di Llyn Cerrig contenevano calderoni; e vi sono ulteriori testimonianze che associano recipienti metallici alle deposizioni nei laghi. Due *lochs* della Scozia meridionale, quello di Blackburn Mill e di Carlingwark, videro lo svolgimento di deposizioni rituali di calderoni (*vedasi* CALDERONE) durante la tarda Età del Ferro. *Vedasi anche* STAGNO.

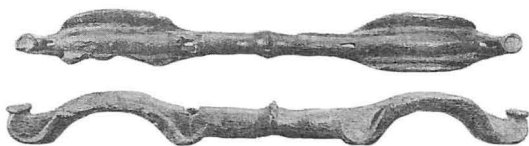
☐ *Vouga 1923; Fox 1946; Lynch 1970, 249-77; Savory 1976, 49; Sauter 1976; Green 1986, 141-3.*

Latis Era una dea britannica locale della Cumbria, probabilmente una divinità legata ad ambienti acquatici, paludi e stagni

(*vedasi* STAGNO). Anne Ross vede un collegamento tra il nome di Latis e il termine celtico indicante la birra. La dea era invocata a Birdoswald e Fallsteads.
☐ *Ross 1967a, 215; R. I. B., 1987, 2043.*

Latobius Le popolazioni celtiche del Norico (la moderna Austria) veneravano un dio del cielo e della montagna che era equiparato alle maggiori divinità romane, Giove e Marte. Sulla cima più alta del monte Koralpe, tra le valli dei fiumi Lavant e Mur, a 2000 metri sopra il livello del mare, una iscrizione votiva venne eretta al dio del cielo Latobius, che qui era adorato come Marte.
☐ *Green 1984a, 259; Alföldy 1974, 9; Leber 1965, 25s; 1967, 517-20.*

Le Donon Il santuario di Le Donon, nei Vosgi, situato sulla cima di una montagna, ebbe il suo maggiore sviluppo tra il II e il III secolo d.C. Il tempio venne eretto volutamente nel punto d'incontro di tre territori tribali, quello dei Triboci, dei Leuci e dei Mediomatrici, ed era probabilmente dedicato al Mercurio celtico: molte figure rozzamente scolpite di una divinità maschile nuda, con una borsa o un borsellino, attestano il culto di un dio romano-celtico della prosperità. Alcune di queste immagini sono itifalliche, e riflettono il ruolo aggiuntivo del dio come promotore della fecondità umana. Una rappresentazione mostra Mercurio con un mantello, un borsellino ed una spada sguainata, attributo estraneo al dio romano ma rappresentativo di questa divinità locale, guardiano e protettore dell'abbondanza e del benessere.
Nel santuario di Le Donon compare anche un dio della natura, dei boschi e della caccia. Poteva essere il dio locale dei Vosgi, VOSEGUS: due immagini mostrano una divinità maschile che porta sotto il braccio una borsa aperta con i frutti della foresta – una pigna, ghiande e noci; indossa una pelle di lupo ed i suoi stivali sono decorati con le teste di piccoli animali. Il dio era sia

Le **Iunones** erano una versione triplice della *Iuno*, lo spirito del principio femminile. Le dee venivano spesso rappresentate in forma triadica, come su questo rilievo di una dea acquatica di Carrawburgh (Northumberland).

(*In alto*) Giogo di legno del II secolo a.C. proveniente da **La Tène**, sul lago di Neuchâtel (Svizzera).
(*In basso*) Secchio di bronzo di Waldalgesheim, in Germania, che mostra il tipico stile **La Tène** negli attacchi del manico.

cacciatore sia protettore della foresta e delle sue creature: ha un lungo coltello da caccia al fianco, una grande mannaia ricurva per tagliare la carne degli animali ed una lancia. Ma la sua mano è appoggiata in atto benedicente sulle corna di un cervo che sta senza paura al suo fianco. Il suo ruolo di dio della foresta è accresciuto dalla presenza del fogliame.
Altre divinità erano venerate a Le Donon, e tra queste il dio del cielo celtico, rappresentato da almeno quattro COLONNE DI GIOVE, che recano sulla cima il gruppo statuario del dio del cielo a cavallo che calpesta un nemico semi-serpentiforme. Sembra giustamente appropriato che il signore dei cieli fosse oggetto di culto in questo santuario di alta montagna, così vicino al suo elemento celeste.

☐ *Hatt 1964, tavv. 150-1, 162-4; Espérandieu, n. 7800; Hatt s. d., 65-7, tav. 64; Green 1989, fig. 43; Duval 1976, 52.*

Leno Questa oscura divinità gallica non va confusa con il grande dio-guaritore dei Treveri, Marte Lenus. Leno era lo spirito eponimo di Lérins in Provenza. Non sappiamo nulla di lui, se si eccettuano le dediche epigrafiche che fanno riferimento al suo nome.

☐ *Clébert 1970, 253.*

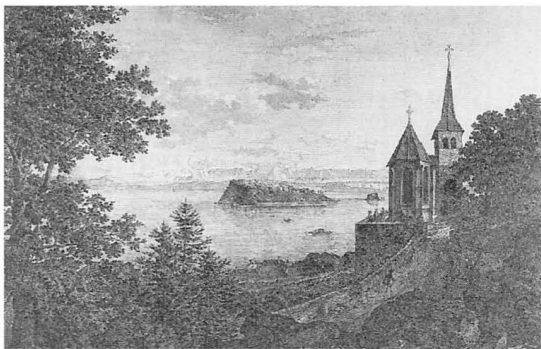
Lenus *vedasi* MARTE LENUS.

lepre Esistono due brevi allusioni letterarie classiche alle lepri in rapporto alla religione e ai rituali celtici in Britannia. Giulio Cesare (*de Bello Gallico* V, 12) riferisce della santità di alcuni animali per i Britanni – il gallo, l'oca e la lepre – e afferma che tali creature non venivano mai mangiate. Dione Cassio (LXII, 2) menziona il fatto che Boudica, la regina degli Iceni, liberò una lepre mentre invocava Andraste, dea delle battaglie e della vittoria, prima di dare inizio nel 60 d.C. alla sua campagna contro l'esercito romano comandato dal generale Svetonio Paulino, che avrebbe infine sconfitto.
Alcune testimonianze archeologiche suggeriscono che vi fosse un comportamento anomalo nei confronti delle lepri rispecchiante forse un'attività rituale (*vedasi* SACRIFICIO DI ANIMALI). In Britannia, all'interno di alcune fosse rituali preromane dell'Età del Ferro e d'epoca romano-celtica furono rinvenuti alcuni depositi di materiale stratificato, alcuni contenenti resti di lepri: ossa di lepre furono rinvenute in una fossa a Ewell (Surrey) e anche nell'insolito POZZO di Jordan Hill, Weymouth, che venne riempito con strati di vario materiale, tra cui sedici paia di tegole, ognuna contenente lo scheletro di un uccello e una moneta. Ad Ipswich, due depositi di pelli di lepre vennero rinvenuti ognuno all'interno di una fossa.
Figurine di lepri furono scoperte in ambiente romano-celtico in Britannia: una statuetta di giaietto proviene da una tomba di Colchester; una piccola statuetta in bronzo di una lepre fu trovata nelle vicinanze di un tempio del III secolo d.C. a Thistleton (Leicestershire). Un pozzo rituale di Winterbourne Kingston (Dorset) conteneva una piastra in lamina di bronzo con il contorno di una lepre rozzamente punzonato sulla superficie.
In epoca romano-celtica la lepre veniva a volte associata alle immagini degli dèi della caccia: a Chedworth (Gloucestershire) un dio è in compagnia di un cane e degli animali da lui cacciati, un cervo e una lepre. Un simbolismo analogo è presente in alcune sculture galliche, come nella statuetta di Touget (Gers) che raffigura un dio-cacciatore con una lepre tra le braccia. Oltre all'ovvia associazione della lepre con la caccia, l'animale possiede altre caratteristiche che possono avere dato origine a rituali e ad un simbolismo religioso. Le lepri sono animali molto veloci; inoltre in primavera esibiscono un comportamento strano ed aggressivo, spesso decisamente stravagante. Questo animale può anche riflettere un simbolismo ctonio, a causa della sua abitudine di andare alla ricerca di cibo durante la notte.

☐ *Ross 1968, 264, 266; Hassall & Tomlin 1980, 410; Green 1989, 100-1, fig. 42; 1991b; Farrar 1953, 74-5; Toynbee 1962, 78; Pobé & Roubier 1961, 190.*

Libeniče Il sito rituale cecoslovacco di Libeniče, in Boemia, risale al III secolo a.C. È formato da un lungo terreno cintato semi-rettangolare circondato da un fossato e misura circa 90 m x 22 m. Sul lato di sud-est era presente una sorta di santuario, semi-interrato ma senza tetto, che conteneva un blocco di pietra e due buchi per pali uno accanto all'altro; vicino a questi buchi si trovavano i resti di due grossi pezzi di legno e due *torques* o collari di bronzo. Si è dedotto che i pezzi di legno fossero un tempo rozzamente scolpiti in forma umana, presumibilmente come rappresentazioni di divinità, adornate con i *torques*. La presenza di depositi di ossa umane e di animali suggerisce che all'interno del recinto venissero compiuti dei sacrifici; nel santuario fu inoltre rinvenuto il corpo di una donna, forse una sacerdotessa che venne seppellita in questo sacro luogo. Il pavimento della struttura rituale all'interno del recinto conteneva delle fosse scavate nell'arco di circa ventiquattro anni, forse per ripetute cerimonie religiose come la libagione. Il santuario di Libeniče trova dei paralleli in altri santuari continentali, come quelli di AULNAY-AUX-PLANCHES (Marna) e MSĔCKÉ ŽEHROVIČE (Cecoslovacchia), risalente al VI secolo a.C.

☐ *Rybová & Soudský 1962; Piggott 1965, 234, fig. 132; 1968, 73-4, fig. 21, tavv. 16-17.*

Lindow Moss Nell'agosto del 1984 un'escavatrice meccanica portò alla luce parti di un corpo umano sepolto in una torbiera a Lindow Moss, nel Cheshire. Il corpo era quello di un giovane uomo che era stato posto, rannicchiato e a faccia in giù, in un basso stagno all'interno del terreno torboso. L'uomo non era un contadino: le unghie delle mani erano ben curate e i baffi attentamente tagliati con il rasoio. Venne

Il **lago** di Biel o Bienne, in Svizzera, dove nel corso dell'Età del Ferro vennero gettate offerte votive come dono alle divinità acquatiche.

Rilievo di un dio-cacciatore con il suo cervo, proveniente dal santuario di alta montagna di **Le Donon** (Vosges, Francia).

probabilmente deposto nella palude nel corso del IV secolo a.C. Il suo corpo era dipinto di diversi colori.
L'Uomo di Lindow è la prova più eclatante della pratica del SACRIFICIO UMANO nella Britannia celtica: il giovane venne colpito violentemente alla testa, strangolato e sgozzato, prima di essere gettato nello stagno. Al momento della morte indossava solamente un braccialetto di pelo di volpe. Prima di essere sacrificato l'Uomo di Lindow aveva consumato del pane integrale composto da diversi tipi di grano, forse in una sorta di pasto rituale. L'aspetto più sorpendente relativo al contenuto dello stomaco riguardava la presenza di VISCHIO, il che ha portato ad ipotizzare che egli possa essere stato vittima di un sacrificio druidico. I ritrovamenti di corpi all'interno delle paludi sono più frequenti in Danimarca, ma le proprietà di conservazione della torba a Lindow Moss hanno permesso al corpo di arrivare sino a noi in condizioni sorpendenti, ed hanno gettato parecchia luce sulla pratica del sacrificio nella Britannia dell'Età del Ferro.
Alcuni racconti mitologici irlandesi alludono alla triplice uccisione del re sacro, che veniva pugnalato, annegato e bruciato. Vi è la tentazione di collegare questo mito con la triplice "esecuzione" dell'Uomo di Lindow: egli fu colpito in testa, strangolato e gli fu tagliata la gola. *Vedasi anche* PALUDE; PALUDE, LUOGO DI SEPOLTURA; TOLLUND, UOMO DI.

☐ *Stead et al. 1986; Stead & Turner 1985, 25-9; Green 1986, 128, 144; Mac Cana 1983, 27.*

Linsdorf Come il "Tarasque" di NOVES, il mostro di Linsdorf, in Alsazia, raffigura una gigantesca bestia di pietra, forse un leone o un lupo, con le possenti zampe artigliate anteriori poggianti su due teste mozzate. Il MOSTRO ha le fauci spalancate che mostrano enormi denti affilati, grandi occhi rotondi e il suo pelo è rappresentato da escrescenze appuntite. La scultura risale forse al III o al II secolo a.C., ma sono stati espressi dubbi riguardo alla sua autenticità. Se fosse celtica, deriverebbe in parte dall'iconografia funeraria romana, nella quale animali o mostri famelici divorano corpi umani in un'allegoria del trionfo della morte sulla vita.

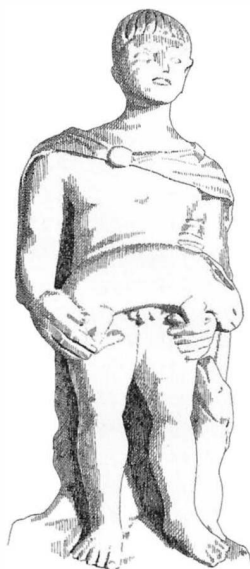
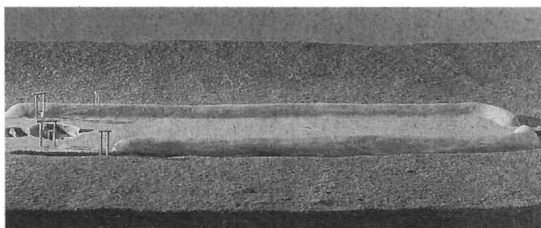
☐ *Stead 1985a, 40-2, tavv. I – III; Green 1986, 136; Megaw & Megaw 1989, 170-1.*

Lione Sul lato opposto del fiume Rodano rispetto alla *colonia* romana dell'antica Lugdunum si trovava Condate, l'antico sito sacro ai Celti, nel quale si celebrava il culto della confluenza dei fiumi Rodano e Saona. L'importanza di questo culto nativo gallico venne riconosciuto dai Romani, che il 1° agosto (giorno della festività celtica di LUGHNASAD) del 12 a.C. stabilirono a Condate il culto imperiale di Roma e Augusto. Qui fu eretto un grande altare sul quale vennero iscritti i nomi di sessanta tribù galliche, ed il luogo divenne la sede dell'annuale Consiglio Provinciale Gallico. Le cerimonie associate al culto erano presiedute da un Celta, il sommo sacerdote degli Edui.
In epoca romano-celtica, Lione o Lugdunum continuò la sua attività di centro religioso: i culti celtici del dio col martello e delle Dee-madri rivestivano qui una importanza particolare. Il nome "Lugdunum" suggerisce la presenza di un culto associato a LUGH, dio della luce e della guerra nella tradizione vernacolare irlandese. L'emblema zoomorfo di Lugh era il CORVO ("*lugos*" significa "corvo"), ed è interessante notare che le monete provenienti dall'antica Lugdunum recavano incise immagini di corvi.

☐ *Green 1986, 140; 1989, 82-3; Drinkwater 1983, 111; Ross 1967a, 249-50.*

Lir È un dio irlandese del MARE, uno dei Tuatha Dé Danann che furono costretti sottoterra dopo l'invasione dell'Irlanda da parte dei Figli di Mil (i Gaeli). Il *Libro delle Invasioni* narra del disappunto di Lir per non essere stato scelto come re dei

Tuatha Dé Danann e della sua decisione di ritirarsi a vivere da solo sotto ad una montagna nella contea di Armagh. Bov, il re prescelto, tenta di riappacificarsi con Lir offrendogli di scegliere come moglie una delle sue figlie. La prescelta di Lir è Eve, che gli dà tre figli; ma quando ella muore Lir sposa la sorella di lei, Eva. Questa è però gelosa dei bambini, verso i quali Lir nutre un profondo affetto. Eva usa le sue arti magiche per gettare un incantesimo sui piccoli, trasformandoli in CIGNI per 900 anni.
Lir è il padre del dio del mare MANANNÁN. Sia Lir che Manannán rappresentano gli equivalenti irlandesi di LLŶR e Manawydan della tradizione gallese.
☐ *Rolleston 1985, 113, 139; O' Fáolain 1954.*

Lleu Llaw Gyffes Il gallese Lleu è probabilmente correlato all'irlandese LUGH: entrambi i nomi fanno riferimento alla luce. Come Lugh, Lleu era un guerriero divino. Nel "Racconto di Math", che fa parte del *Quarto Ramo del Mabinogi*, Lleu Llaw Gyffes ("Lo Splendente dall'Abile Mano") è figlio di ARIANRHOD, che gli impone tre veti al momento della nascita. Il primo vuole che egli non abbia un nome fino al momento da lei prescelto: il mago Gwydion la spinge però con l'inganno a chiamarlo Lleu. In base al secondo veto il bambino non potrà portare armi che non siano scelte dalla stessa Arianrhod. Nuovamente Gwydion fa in modo di annullare tale proibizione. Come terzo veto Arianrhod proclama che Lleu non avrà mai una sposa umana. Per neutralizzare l'incantesimo Math e Gwydion, che possiedono entrambi poteri magici, fabbricano per lui una moglie fatta di fiori, che chiamano BLODEUWEDD.
Ma Blodeuwedd ha un amante, Gronw, ed insieme tramano per sbarazzarsi di lui. Lleu è tuttavia praticamente immortale. L'unico modo in cui egli può essere ucciso è quando uno dei suoi piedi è appoggiato sulla schiena di una capra e l'altro sull'orlo

Dio della caccia romano-celtico, con il suo cane e una **lepre** tra le braccia (Touget, Gers, Francia).

Modello del recinto rituale di **Libeniče**, in Cecoslovacchia, risalente al III secolo a.C., che mostra l'area interrata e la posizione dei pali.

Il corpo trovato in una torbiera a **Lindow Moss** era quello di un giovane uomo ucciso ritualmente nell'Età del Ferro.

di una vasca piena d'acqua. Blodeuwedd riesce a convincere Lleu ad assumere la posizione in cui è vulnerabile, ed allora Gronw lo trafigge con una lancia. Non appena colpito, Lleu lancia un forte grido, si trasforma in un'AQUILA e vola su una magica QUERCIA. Qui Gwydion lo ritrova, restituendogli forma umana. Gronw viene ucciso e Blodeuwedd è trasformata in gufo.

Il contenuto magico e mitologico relativo al personaggio di Lleu è tale da far pensare che egli fosse un antico dio britannico. La sua stessa nascita, dalla vergine Arianrhod, è soprannaturale e anche la sua capacità di mutare forma (*vedasi* METAMORFOSI) è un possibile segno di divinità. La sua associazione con la luce e con la quercia ben si adatta ad un dio celtico, forse un dio del cielo. Nella religione romana, la quercia e l'aquila erano emblemi del dio del cielo Giove.

☐ *Jones & Jones 1976.*

Llyn Cerrig Bach Il sacro LAGO di Llyn Cerrig Bach sull'isola di Anglesey (al largo della costa nord-occidentale del Galles) fu il centro di un'attività rituale nel corso della tarda Età del Ferro. L'area intorno a Llyn Cerrig è piena di affioramenti rocciosi e laghetti, che in epoca preistorica venivano percepiti come sedi di potenze numinose. I reperti di Llyn Cerrig provengono dal margine di una palude ai piedi di una ripida scarpata alta circa 3, 5 m, che rappresentava un'ottima posizione elevata dal quale poter gettare doni alle divinità. Gli oggetti di metallo, che vennero lanciati deliberatamente nel lago come offerte votive, risalgono ad un perido compreso tra il II secolo a.C. ed il I secolo d.C. L'assenza di corrosione degli oggetti indica che essi sprofondarono subito nell'acqua. Si ritiene che il deposito votivo possa essere il risultato di atti di offerta ripetuti nell'arco di un lungo periodo oppure di un accumulo di materiale consacrato nel corso dei secoli, successivamente depositato nel lago in un singolo atto propiziatorio.

Le offerte gettate nel lago di Llyn Cerrig sono quasi tutti manufatti di grande valore, associati alla guerra e all'aristocrazia.: essi includono armi, carri, finimenti per cavalli, trombe, catene per unire file di schiavi, CALDERONI e strumenti ed arnesi di ferro. Molti di questi oggetti erano stati deliberatamente piegati o rotti, al fine di "ucciderli" prima di consegnarli alle potenze divine (*vedasi* DANNO RITUALE). La ricchezza del deposito suggerisce che la sacralità del sito fosse riconosciuta ben oltre i confini locali, ed invero una parte dei manufatti di metallo poteva provenire persino dal Somerset e oltre. In aggiunta, il numero di carri coinvolti implica che il luogo fosse frequentato da personaggi di alto rango che non appartenevano unicamente all'élite locale. È possibile quindi che i capi celtici venissero da lontano per visitare e rendere omaggio a questo santuario sul lago, forse sacro a tutti Britanni. Benché non sia altro che pura speculazione, si è tentati di associare questo sacro luogo alla roccaforte druidica sull'Anglesey alla quale allude Tacito (*Annali* XIV). Nel 60 d.C. il governatore romano Svetonio Paulino stava per distruggere questo centro del nazionalismo britannico quando venne richiamato nelle regioni del sud-est per la ribellione di Boudica. Tacito cita boschetti sacri e riti barbari che includevano il sacrificio umano e la copertura degli altari con le viscere delle vittime. È possibile che, quando il santuario venne minacciato, i druidi decisero di deporre una prezioso tesoro di oggetti accumulati nel tempo, nel disperato tentativo di pacificare i loro dèi. *Vedasi anche* DUCHOV; LLYN FAWR.

☐ *Fox 1946; Lynch 1970, 249-77; Green 1986, 142-3.*

Llyn Fawr A metà del I millennio a.C. a Llyn Fawr, nel Galles, si trovava un LAGO sacro. Tra il 1911 e il 1912 venne ritrovato un tesoro di oggetti di bronzo e di ferro in una torbiera che era stata un tempo il letto di una lago naturale. I manufatti metallici

includevano esotico materiale hallstattiano – finimenti per cavallo, componenti di carri, asce e falcetti con immanicatura; l'intero deposito era stato consegnato alle acque del lago intorno al 650 – 600 a.C. La buona qualità ed il metodo di manifattura degli oggetti di ferro indicano che questi furono realizzati nel periodo di transizione dalla tecnologia del bronzo a quella del ferro.
Due degli oggetti di bronzo erano CALDERONI, composti da sottili lamine saldate tra loro con dei ribattini fino ad ottenere una forma sferica; quando furono gettati in acqua erano già pezzi d'antiquariato, vecchi di centinaia di anni. Il deposito era forse un offerta alla divinità del lago, composta probabilmente dal bottino saccheggiato da un ricco insediamento nelle pianure dell'Inghilterra: lo stile di alcuni bronzi colloca la loro zona di provenienza più ad est del Galles meridionale. I calderoni invece furono manufatti in loco. *Vedasi anche* DUCHOV; LLYN CERRIG BACH.
☐ *Savory 1980, 58-9, nn. 291-4.*

Llŷr È il capo di una grande famiglia divina del Galles. Viene citato nel *Secondo Ramo del Mabinogi*, come padre di Branwen, Bendigeidfran e Manawydan. Llŷr è l'equivalente gallese dell'irlandese LIR.
☐ *Jones & Jones 1976; Rolleston 1985, 348.*

Loucetius *vedasi* MARTE LOUCETIUS.

Luchta *vedasi* GOIBHNIU.

Lugh (Lleu è il suo equivalente gallese) compare nel Ciclo Mitologico e nel Ciclo dell'Ulster. Ha legami di sangue sia con i Tuatha Dé Danann sia con i loro nemici, i Fomori (è nipote di BALOR). Il nome Lugh significa "Splendente" ed egli poteva anche essere un dio celtico del sole o della luce. La festa estiva di LUGHNASAD del 1° agosto è collegata a lui: la tradizione vuole che Lughnasad sia stata stabilita da Lugh in memoria della madre adottiva. La paro-

Statuetta in bronzo del dio col martello, decorato con croci e altri simboli, proveniente da **Lione**.

La Quercia di Merlino a Carmarthen, che si dice porti fortuna alla città. Il gallese **Lleu Llaw Gyffes** volò trasformato in aquila su una sacra quercia, dopo essere stato colpito mortalmente da una lancia dall'amante della moglie.

la "*lugos*" sigifica CORVO ed esiste un tenue legame tra Lugh ed i corvi: prima della Seconda Battaglia di Magh Tuiredh, Lugh viene avvertito da uno stormo di corvi dell'arrivo dei Fomori. Gli studiosi associano il nome di città come Luguvalium (Carlisle) e Lugdunum (LIONE) con Lugh, e a Lugdunum le monete recavano immagini di corvi.

Nella tradizione irlandese Lugh è ritratto come uno splendente dio della luce, ma anche come guerriero, mago e maestro nelle arti. Compare a Tara, alla corte reale di NUADU, re dei Tuatha Dé Danann, presentandosi come maestro di tutti i mestieri e le arti. Ciò ha portato a stabilire un legame tra Lugh e il Mercurio gallico, che Cesare chiama (*de Bello Gallico* VI, 17) "inventore di tutte le arti". Lugh appare alla corte di Nuadu per incoraggiarlo a resistere ai FOMORI. Nuadu gli cede il trono e Lugh organizza quindi la campagna militare. Si rivolge a tre divinità artigiane, GOIBHNIU, Luchta e Creidhne, chiedendo loro di forgiare armi incantate. Egli stesso possiede una lancia magica, ma è con un colpo di fionda che uccide suo nonno, il re dei Fomori, Balor. L'appellativo di Lugh, Lámhfhada ("dal Lungo Braccio") può riferirsi sia alla sua abilità a scagliare la lancia sia all'uso della fionda. Per aiutare i Tuatha Dé Danann contro i Fomori Lugh porta con sé degli oggetti fatati, come "Spazzaonde", la barca del dio del mare MANANNÁN, e "Colei che risponde", una spada che poteva trapassare qualsiasi cosa. Lugh possiede poteri magici: intona incantesimi per incoraggiare l'esercito dei Tuatha Dé. Dopo che questi vengono costretti sottoterra dall'Invasione dell'Irlanda da parte dei Gaeli, lo stesso Daghda assegna a Lugh il comando del *sídh* di Rodrubán.

Nel Ciclo dell'Ulster, Lugh "dal Lungo Braccio" è associato a Cú Chulainn. Egli è infatti una sorta di padre ultraterreno per il giovane eroe e quando questi è ferito e si ritrova esausto per le sue battaglie contro i guerrieri del Connacht, Lugh gli appare per lenire le sue sofferenze e lo guarisce facendolo dormire per tre giorni.

☐ *Macalister 1931; O' Fáolain 1954; Carey 1984, 1-22; Even 1956, 81-110; Ó' Riain 1978, 138-55; Anon. 1889, 238-43; Gricourt 1955, 63-78; van Tassel Graves 1965, 167-71; O' Rahilly 1946, 308-16; Berresford Ellis 1987, 153-4; Ross 1967a, 250-5; Loth 1914, 205ss; Mac Cana 1983, 24-5.*

Lughnasad Era una delle quattro grandi feste celtiche dell'Irlanda, collegate ai riti stagionali. Esse si basavano tutte sull'anno pastorale o agricolo. Lughnasad cadeva il 1° agosto e sembra fosse correlata alla mietitura. Tradizionalmente i festeggiamenti duravano un mese, iniziando il 15 luglio e terminando il 15 agosto.

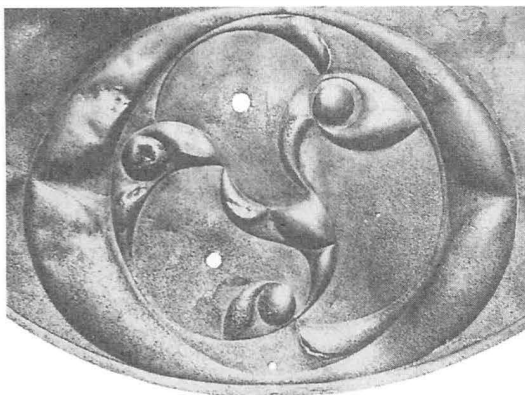
Come suggerisce il nome, Lughnasad era associata con il dio celtico LUGH, una divinità guerriera che possedeva anche un ruolo connesso alla luce e al sole, come si deduce dal suo nome. Presso Lugdunum ("il forte di Lugh"), l'odierna LIONE, l'imperatore Augusto stabilì il Culto Imperiale nel 12 a.C., fissandolo volutamente il 1° agosto probabilmente a riconoscimento dell'importanza di questa festività. La ricorrenza di Lughnasad fu apparentemente introdotta in Irlanda da Lugh, per commemorare la madre adottiva Tailtu o per celebrare il proprio matrimonio. I festeggiamenti si tenevano in località diverse in tutta l'Irlanda: nell'Ulster si svolgevano ad Emhain Macha; nel Leinster a Carman. In aggiunta, Lughnasad si celebrava a Tara in una festa comune per tutta l'Irlanda.

☐ *de Vries 1963, 58, 163, 236; Rhŷs 1901, 312; Berresford Ellis 1987, 154; Ross 1967a, 226; 1986, 120; Stokes 1895, 50-1; Ó' Riain 1978, 138-55; van Tassel Graves 1965, 167-71; MacNeill 1962.*

luna Benché tra i Celti siano ben attestati i culti del sole e del cielo, esistono, per contrasto, pochissime testimonianze riguardo alla loro venerazione per la luna. Ciò è strano, poiché essa è il principale corpo

celeste notturno, chiaramente visibile nella sua forma mutevole. Plinio (*Naturalis Historia* XVI, 95) allude ad un rito druidico connesso al sacrificio di tori ed al VISCHIO, che si svolgeva nel sesto giorno del mese lunare. Egli afferma poi che i druidi consideravano la luna una grande guaritrice. Cesare parlando della religione dei Germani (*de Bello Gallico* V, 21) afferma che "essi reputavano divini ....il sole, il fuoco e la luna".
La dea romana DIANA era una dea lunare, e per via del ciclo mensile della luna, ora crescente ora calante, sia questa che Diana erano associate alle donne, specialmente durante il parto. In base ad alcune testimonianze si ritiene che tale connessione tra la luna e la fertilità umana era presente anche nel mondo celtico: le Dee-madri della Renania compaiono nell'iconografia con amuleti lunari al collo, e a Colonia una figurina in argilla di una Dea-madre con un cane porta un pendente a forma di luna.
Il simbolismo lunare era a volte associato a quello del dio celtico del sole: di conseguenza i ciondoli solari in oro e in argento di Dolaucothi (Dyfed) e Newstead nel sud della Scozia, ad esempio, furono rinvenuti insieme ad amuleti lunari. Una scodella d'oro del VI secolo a.C. scoperta a Zürich Altstetten è decorata con immagini di cervi, del sole e della mezzaluna (o, in alternativa, della luna piena e della luna nuova). Le statuette romano-celtiche in argilla di CAVALLI che indossano pendenti a forma di luna provenienti da ASSCHE-KALKOVEN in Belgio possono essere associate ad un culto solare: i cavalli infatti accompagnavano regolarmente il dio del sole.

☐ *de Laet 1942, 41-54; Green 1981b, 253-69; 1989, 197, fig. 58.*

Luxovius In quanto dio eponimo dell'insediamento di Luxeuil (Haute-Saône), Luxovius era venerato solo qui. Il nome implica un simbolismo legato alla luce, ma sappiamo che una COPPIA DIVINA, Luxovius e BRICTA, presiedeva alla sorgente ter-

Particolare di un disco di bronzo, con decorazione a triscele, proveniente da **Llyn Cerrig Bach** (I secolo a.C., Anglesey, Galles).

La città di Lione, associata al culto di **Lugh**.

male ed al santuario di Luxeuil. Dal santuario provengono testimonianze di culti di altre divinità, incluso il cavaliere celeste con la ruota solare e Sirona, un'altra dea associata alle fonti curative. Nel mondo celtico esisteva un legame molto forte tra il simbolismo della luce e quello dell'acqua, e lo stesso Luxovius sembrerebbe combinare i due concetti; era un dio della luce e delle sorgenti curative, e anche le divinità che lo accompagnavano riflettevano la medesima duplice iconografia.

☐ *Wuilleumier 1984, n. 403; Green 1989, 45-6; 1986, 153; Duval 1976, 117; Espérandieu 1917, 72-86.*

Lydney Il tempio di Lydney Park era situato su una collina prospicente il fiume Severn nel Gloucestershire. Era un santuario grande ed importante, eretto probabilmente nel III secolo d.C. e ristrutturato nel secolo successivo. Il complesso era dedicato al dio-guaritore britannico NODENS; era composto dal tempio, da una taverna o locanda, dalle terme e da un lungo edificio, forse un dormitorio, o *abaton,* dove i pellegrini dormivano, sperando di guarire dopo una visita da parte della divinità.

Il tempio in se stesso era un misto di stili architettonici: la sua pianta di base era quella del tempio romano-celtico, con una *cella* centrale interna circondata da un ambulacro o da un portico. Ma la forma rettangolare richiamava la planimetria del tempio romano. Il muro posteriore era diviso in tre sezioni, forse per fare posto ad una triade di statue cultuali. Sappiamo che nel IV secolo un sacerdote chiamato Titus Flavius Senilis fece costruire per il tempio un pavimento a mosaico. Le iscrizioni sul mosaico accennano all'occupazione di Senilis come sovrintendente ai riti religiosi. Il mosaico venne pagato per mezzo delle offerte.

Lydney era un santuario ricco e prospero: non molti templi romano-celtici erano decorati con raffinati pavimenti a mosaico. Nel santuario erano in vendita lettere in bronzo dorato, di modo che i pellegrini potessero attaccare le proprie iscrizioni ad un tabellone di legno. I devoti offrivano a Nodens immagini di CANI, che riflettevano forse le capacità curative del dio, e dedicarono delle iscrizioni a Nodens, ora da solo ora in connessione con Marte o Silvano.

La funzione curativa del santuario di Lydney è attestata da una serie di offerte votive, come un modellino in bronzo di un braccio (*vedasi* ARTI E ORGANI, OFFERTE VOTIVE) recante segni di infermità, e strumenti da oculisti. La figura in pietra di una Dea-madre con una cornucopia indica forse una supplica alla divinità promotrice di fertilità. Il simbolismo solare è presente in un diadema di bronzo raffigurante il dio del sole su un carro tirato da quattro cavalli, con tritoni e ancore; questo simbolismo marino si rispecchia anche nel mosaico della *cella.* Il santuario di Lydney si affacciava sul grande fiume Severn, e tale collocazione era forse voluta. Nodens avrebbe in tal modo dominato l'impressionante ondata di marea della Severn. Egli poteva quindi essere un dio associato all'acqua, come molti degli dei-guaritori dei Celti.

☐ *Wheeler & Wheeler 1932; Henig 1984, 51-6, 135, fig. 58; Green 1986, 140, 159-61; Le Roux 1963, 425-54; R. I. B., 305-8.*

Mabon Nel *Racconto di Culhwch e Olwen,* come è narrato nel *Libro Rosso di Hergest,* Mabon è il figlio di MODRON. Invero i loro due nomi significano solamente "figlio" e "madre". Mabon è sottratto a Modron la terza notte dalla sua nascita e di lui non si sa più nulla fino a quando viene ritrovato in una prigione da Culhwch ed Artù andati alla sua ricerca (*vedasi* CULHWCH E OLWEN). La fortezza può essere raggiunta

soltanto per via d'acqua; al momento della sua liberazione Mabon è la più vecchia creatura vivente. In questo racconto mitologico gallese Mabon ha il ruolo di cacciatore: egli insegue il magico cinghiale TWRCH TRWYTH, recuperando dalle sue orecchie il rasoio e il pettine necessari a Culhwch per porre fine alla sua lunga ricerca.
Vi sono molti punti di estremo interesse riguardo alla natura di Mabon: innanzitutto il nome del padre non è mai menzionato: egli è il "figlio di madre", e la stessa Modron può forse essere vista come un'antica Dea-madre. Un altro aspetto da tenere presente è il possibile legame con altre storie: il rapimento di Mabon a tre giorni di vita richiama da vicino il ratto di PRYDERI da Rhiannon narrato nel *Primo Ramo del Mabinogi*. Mabon e Pryderi sono forse la stessa persona? È anche possibile collegare il personaggio di Mabon, il Giovane Divino, a quello dell'irlandese OENGHUS, figlio di Boann e del Daghda. Il terzo punto da sottolineare è che il Mabon della letteratura gallese è quasi certamente identificabile con il dio MAPONUS, venerato nella Britannia settentrionale e a Chamalières, nella Gallia centrale.

☐ *Gruffydd 1912, 452-61; Bémont 1981, 65-88; Lambert 1979, 141-69; Mac Cana 1983, 31; Ross 1967a, 370.*

Mac Da Thó Era un re del Leinster al tempo in cui Medb e Ailill governavano il Connacht. Compare nel Ciclo dell'Ulster in un racconto simile a quello del Banchetto di Bricriu. La vicenda principale riguarda il possesso di un enorme cane da caccia, che è ardentemente bramato sia da re Conchobar dell'Ulster sia dai sovrani del Connacht. Il re del Leinster promette il cane ad entrambe le parti, e sia gli uni che gli altri si presentano per ritirarlo. Mac Da Thó li invita tutti ad un banchetto nel suo palazzo, durante il quale viene ucciso un enorme maiale, ed inevitabilmente sorge una disputa riguardo a chi sia il più degno della porzione di carne destinata al

Figurina di una Dea-madre, trovata nella tomba di un bambino ad Arrington (Cambridgeshire), con una amuleto della **luna** al collo.

campione. Ne nasce un feroce combattimento; Mac Da Thó lascia libero il cane per vedere quale dei due contendenti preferisca. L'animale sceglie gli uomini dell'Ulster e i guerrieri del Connacht sono messi in fuga.
Mac Da Thó è in realtà un dio dell'oltretomba. Il suo *bruidhen*, o ostello, è la sala dei festini del suo *sídh* sul quale egli presiede come signore del banchetto dell'oltretomba. Il simbolismo è chiaro: il cane ed il maiale sono entrambi di dimensioni soprannaturali. Di fatto, il signore del banchetto dell'OLTRETOMBA era spesso percepito o rappresentato come un uomo con un maiale sulle spalle.
☐ *O' Rahilly 1946, 120-2; Mac Cana 1983, 97; Even 1953, 7-9, 50-4.*

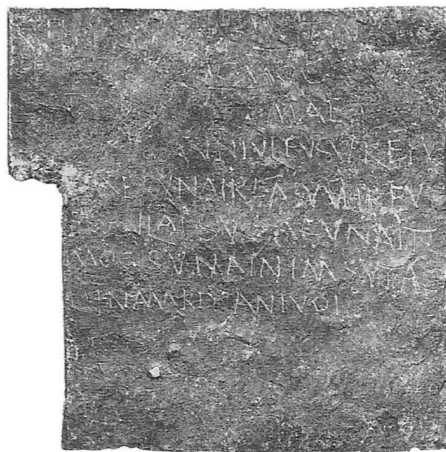
Macha Fa parte di quel gruppo di dee irlandesi legate alla guerra, alla fertilità e alla prosperità dell'Irlanda (*vedasi* GUERRA, DIO DELLA). Come le sue sorelle divine, la Morrigán (plurale: Morrigna) e la Badbh, Macha è percepita a volte come entità singola, a volte come triade. Macha è associata a numerosi animali: è chiamata "Macha la CORNACCHIA" da Cormac, glossatore del IX secolo. La dea ha anche un forte legame con i cavalli (vedasi sotto). Ella diede il suo nome ad EMHAIN MACHA, capitale e sede della corte reale dell'Ulster.
La prima Macha è moglie di Nemedh, capo della Terza Invasione dell'Irlanda. Profetizza la distruzione causata dalla Razzia del Bestiame di Cooley (nella quale il Connacht combatte contro l'Ulster per il possesso del grande Toro Bruno di Cuailnge) e muore con il cuore spezzato. La seconda Macha regna sull'Irlanda come reginaguerriera e fonda Emhain Macha. Il terzo racconto riguarda Macha come sposa divina che si unisce ad un uomo mortale. In questa leggenda la dea è associata ai cavalli. Macha sposa un vedovo dell'Ulster, Crunnchu; ella ha la reputazione di saper correre più veloce di chiunque altro, e ciò la porta alla rovina. Alla grande assemblea dell'Ulster deve svolgersi una gara di cavalli. Crunnchu si vanta del fatto che sua moglie possa battere i cavalli del re; questi raccoglie la sfida e Macha è obbligata a gareggiare, benché stia per partorire. Macha vince la gara, ma tagliato il traguardo dà alla luce due gemelli (in irlandese "*emhain*") e muore, lanciando una maledizione sugli uomini dell'Ulster: nel momento di maggior pericolo essi verranno colti da una fiacchezza simile a quella della donna durante il parto, che durerà cinque giorni e quattro notti. La maledizione ha il suo corso: quando il Connacht minaccia l'Ulster l'unico guerriero esente dalla debolezza è l'eroe CÚ CHULAINN. Egli stesso possiede un famoso cavallo, il "Grigio di Macha", chiamato così presumibilmente in ricordo della velocità della dea.
Macha è quindi una divinità triplice, a volte vista come entità singola con tre aspetti diversi: è profetessa, guerriera e matriarca. Ella rappresenta la sovranità e la fertilità dell'Irlanda; si occupa del suo benessere, ma è pronta a vendicarsi se gli esseri umani la offendono.
☐ *Mac Cana 1983, 86-9; Ross 1967a, 95, 219-29; de Vries 1963, 136-7; Rolleston 1985, 178-80; Killeen 1974, 81-6; Hennessy 1870-2, 32-55.*

magia *vedasi* MALEDIZIONE; METAMORFOSI; STREGONERIA.

maiale *vedasi* CINGHIALE; MATH.

maledizione Gli dèi potevano essere invocati anche per scopi malvagi. A volte il devoto, tramite una maledizione scritta, si rivolgeva alle potenze soprannaturali affinché queste infliggessero una punizione a coloro che lo avevano offeso o danneggiato. Le maledizioni, o *defixiones*, venivano iscritte in corsivo, a volte alla rovescia, su tavolette di piombo. L'usanza non era di origine specificatamente celtica ma veniva impiegata, ad esempio, nella provincia romana della Britannia e le maledizioni spes-

so facevano appello tanto alle divinità celtiche quanto a quelle romane.
Molte delle cosiddette maledizioni possono anche essere considerate forme di *noncupatio*, un'espressione latina indicante una promessa al dio da parte del devoto, che si impegnava a fare qualcosa in onore della divinità se questa gli avesse concesso l'aiuto richiesto. Nondimeno queste tavolette di piombo avevano la particolarità di richiedere generalmente la punizione e la vendetta per un torto subito dall'autore dell'iscrizione. La maggior parte delle offese riguardavano il furto: nel tempio di Uley (Gloucestershire) un certo Cenacus (probabilmente un Celta) si lamentava con Mercurio riguardo a due uomini che gli avevano rubato una bestia da tiro. Cenacus supplicava Mercurio di non concedere la salute a nessuno dei due finché questi non gli avessero ripagato l'animale e non avessero offerto atti di devozione al dio. Su una *defixio* rinvenuta a Ratcliffe-on-Soar (Nottinghamshire) si domandava a Giove di colpire alcune parti del corpo di un ladro, obbligandolo a restituire il denaro rubato. Il devoto prometteva in cambio di offrire a Giove un decimo della somma recuperata. La maledizione che si presentava sotto forma di *noncupatio* doveva fornire informazioni con la massima precisione possibile: il nome del dio e, se nota, l'identità del malfattore. Se quest'ultimo non era certo, veniva impiegata la formula universale "sia uomo che donna, schiavo o uomo libero".
Di recente è stato recuperato un gran numero di *defixiones* relative al culto di specifiche divinità. Forse il ritrovamento più importante riguarda il nutrito gruppo di maledizioni iscritte su tavolette trovate nella cisterna del grande tempio di Sulis a Bath. Esse invocano tutte il nome di Sulis, attribuendo così alla grande dea celtica della guarigione anche la funzione di vendicatrice, particolarmente contro il furto. Le tavolette venivano gettate nella fonte sacra, ed erano in tal modo allontanate dal mondo della quotidianità ed affidate alla

L'irlandese **Macha** poteva ricoprire il medesimo ruolo della dea Epona, qui rappresentata in un rilievo proveniente dalla Borgogna.

Maledizione invocante Sulis incisa su una tavoletta di piombo proveniente dalla cisterna romana di Bath.

dea. Era possibile mantenere il riserbo incidendo le maledizioni su lamine di piombo che venivano poi arrotolate.
Alcune *defixiones* erano delle maledizioni a tutti gli effetti: in esse non veniva citato il nome di una divinità e compariva apertamente il verbo "maledire". Due tavolette provenienti da Londra rappresentano dei buoni esempi: in una si legge "Tito.....solennemente maledetto, e parimenti Publio". L'altra trasuda vendetta: "Io maledico Tretia Maria e la sua vita e memoria e fegato e polmoni si confondano, e le sue parole, pensieri e memoria, così che sia incapace di rivelare ciò che è nascosto".
Il piombo è un metallo pesante, molto "terreno": è probabile che per questo venisse scelto appositamente per gli scopi malvagi legati al castigo e alla maledizione, mentre dediche dal contenuto meno punitivo erano iscritte nel bronzo, nell'argento e persino nell'oro. Anche la difficoltà della scrittura e la sua occasionale inversione contribuivano a dare all'invocazione un carattere oscuro e magico. Queste tavolette rappresentavano forse un modo assai efficace per esigere una punizione e probabilmente il solo fatto di sapere di essere stato denunciato secondo queste modalità era a volte sufficiente per convincere il colpevole a pentirsi.

☐ *Henig 1984; Green 1986, 24-5, 37, 155; 1976, 165, 225.*

Manannán mac Lir era figlio del dio irlandese del mare LIR. Nei testi più antichi Manannán non è annoverato in modo preciso tra i membri della divina razza dei Tuatha Dé Danann, come faranno invece i documenti più tardi. Come dio del MARE, Manannán è il protettore dell'Irlanda, e la circonda con le sue acque per proteggerla. Egli è connesso con il viaggio verso il Felice Oltretomba: nel *Viaggio di Bran*, risalente al VII secolo, egli cavalca sul mare in un carro tirato da cavalli. Le onde erano considerate i cavalli di Manannán, come avveniva per il dio greco Poseidone. Manannán indossa un grande mantello che riflette la luce e può assumere qualsiasi colore, come il mare stesso.
Oltre ad essere un dio del mare, Manannán è anche maestro di destrezza, saggezza, inganno, illusione e magia. Il guerriero divino Lugh, per aiutare Nuadu e i Tuatha Dé Danann a sconfiggere i Fomori, ottiene degli oggetti magici da Manannán: una barca che obbedisce ai pensieri di chi la naviga e che non ha bisogno né di remi né di vela, un cavallo che può viaggiare con uguale facilità per terra e per mare, ed una terribile spada chiamata "Fragarach" ("Colei che Risponde") che può penetrare qualunque armatura. Anche Cú Chulainn riceve in dono un elmo da Manannán. Il dio del mare possiede maiali magici, che vengono uccisi e mangiati ma resuscitano il giorno successivo per andare nuovamente incontro allo stesso destino. Molti altri sono gli episodi di magia che circondano questa divinità.
Manannán è tradizionalmente associato all'Isola di Man, della quale egli fu il primo re. È probabile che egli sia l'equivalente del gallese MANAWYDAN.

☐ *Wagner 1981, 1-12; Vendryes 1953-4, 239-54; O' Rahilly 1946, 120-2; Rolleston 1985, 113; Mac Cana 1983, 66-71.*

Manawydan Figlio di Llŷr, poteva in origine essere l'equivalente gallese dell'irlandese MANANNÁN, figlio di Lir, benché, a differenza di questi, non vi sono prove che egli fosse un dio del mare. Manawydan è fratello di Bendigeidfran e di Branwen, i protagonisti del *Secondo Ramo del Mabinogi*. Il personaggio di Manawydan si sviluppa nel *Terzo Ramo*, che prende il suo nome. Qui egli compare nelle vesti di potente mago, di superbo artigiano e coltivatore di grano. Vi sono elementi nel racconto che suggeriscono la condizione mitico-divina di Manawydan.
Nel *Terzo Ramo del Mabinogi*, Manawydan sposa RHIANNON, vedova di Pwyll, signore del Dyfed. Dopo un banchetto nel palazzo di Arberth (la moderna

Narberth), Pryderi, la moglie Cigfa, Rhiannon e Manawydan si recano al tumulo di Gorsedd Arberth dove, per un incantesimo, tutte le persone, gli animali e le case spariscono in una magica nebbia. I quattro si mettono allora in viaggio per l'Inghilterra, e Manawydan e Pryderi lavorano come artigiani in varie città. Ma ovunque vadano, l'abilità di Manawydan è così superiore a quella di chiunque altro – sia nella fabbricazione di selle, di scarpe o di altri manufatti – che vengono ogni volta cacciati dagli artigiani del luogo. I quattro fanno ritorno nel Dyfed, vivendo di caccia. Incontrano però un cinghiale incantato, enorme e bianco splendente, che attira i loro cani in una vecchia fortezza, o *caer*. Pryderi li insegue nonostante l'avvertimento di Manawydan e cade vittima di un incantesimo: dopo avere toccato un bacile d'oro nella fortezza, vi rimane attaccato e perde l'uso della parola. Rhiannon segue Pryderi e incorre nello stesso destino.
A questo punto Manawydan si mette a coltivare grano. Il suo raccolto cresce bene ma viene distrutto da un topo, che egli riesce a catturare e si accinge ad impiccare. Viene tuttavia distolto da questo proposito da un vescovo che cerca di fargli liberare il topo. Manawydan gli impone come prezzo di restituire la libertà a Pryderi e Rhiannon, di togliere l'incantesimo ai sette *cantrefs* (gruppo di cento case N.d. T.)) del Dyfed e di rivelare la vera identità del topo. I poteri magici di Manawydan gli permettono infatti di riconoscere la magia degli altri. Tutte le sue richieste vengono esaudite: si scopre che il vescovo è un certo Llwyd, che a sua volta aveva usato i suoi incantesimi per vendicare il vecchio torto fatto da Pwyll, il padre di Pryderi, a Gwawl sottraendogli Rhiannon (il racconto è narrato nel *Primo Ramo*). Il topo risulta essere la moglie di Llwyd, trasformata ed inviata con il compito di distruggere il grano di Manawydan. Questi usa quindi la propria magia per restituire al topo la forma umana.

Falere d'argento decorate con teste e trisceli, della prima Età del Ferro, provenienti dall'Italia. Il motivo centrale ricorda il simbolo dell'Isola di Man, che si dice fosse la residenza del dio del mare **Manannán**.

□ *Jones & Jones 1976; Vendryes 1953-4, 239-54; Gruffydd 1912, 452-61; Wagner 1981, 1-28.*

Maponus Equiparato all'Apollo celtico, Maponus ("Giovane Divino" o "Figlio Divino") era oggetto di culto nella Britannia settentrionale in epoca romana. A Chesterholm (l'antica Vindolana), fu trovata una singolare placca d'argento a forma di mezzaluna recante l'iscrizione "Deo Mapono". Su alcune dediche il nome del dio è collegato a quello di Apollo, ad esempio a Corbridge. La *Cosmografia* dell'Anonimo Ravennate menziona un "locus Maponi" che poteva essere nel Dumfries o nel Galloway, nel sud della Scozia. Le dediche implicano che Maponus fosse probabilmente associato con la musica e la poesia: su un altare di Hexham la sua identità si fonde con quella dell'Apollo citaredo. Su una dedica di Ribchester, invece, Maponus compare su una pietra accanto ad una dea-cacciatrice (*vedasi* MODRON). Maponus può essere convincentemente collegato a Mabon, il Giovane Divino del *Racconto di Culhwch e Owen*, nel quale questi è presente in veste di cacciatore.
Si noti che il culto di Maponus non era limitato unicamente alla Britannia; il dio era venerato a Bourbonne-les-Bains, mentre a Chamalières (Puy-de-Dôme) era invocato su una *defixio,* una tavoletta di piombo con incisa una maledizione.
□ *Green 1978, tav. 59; Birley 1973, 113, fig. 1; 1977; Richmond 1943, 206-10, figg. 10, 11; Jones & Jones 1976; Bromwich 1961; Ross 1967a, 368-70; de Vries 1963, 84-6; Lambert 1979, 141-69; Bémont 1981, 65-88; R. I. B., 583, 1120-2; C. I. L. XIII, 5924.*

mare, dio del Le divinità marine erano note nel mondo celtico, benché non figurino in maniera preminente nelle testimonianze archeologiche e iconografiche. Sembra che non esistesse una controparte celtica del NETTUNO dei Romani, benché questi compaia in associazione ad uno o due culti celtici. NEHALENNIA era la dea celtica del Mare del Nord, e possedeva due templi sulle coste dei Paesi Bassi. Ella proteggeva i viaggiatori durante le loro perigliose attraversate in nave, favorendo i loro affari.
Nella tradizione mitologica irlandese il dio del mare era LIR, ma è il figlio, MANANNÁN mac Lir, a ricoprire un ruolo molto più importante. Egli guidava il suo carro attraverso l'oceano e possedeva un ampio mantello che era l'allegoria del mare stesso. In Irlanda il viaggio attraverso il mare era considerato uno dei modi per raggiungere l'oltretomba.
□ *Ross 1967a, 39; Green 1989, 10-16; MacCana 1983, 66-71.*

Marna, fiume I fiumi possedevano per i Celti una speciale sacralità: erano considerati fonte di vita e si credeva che ogni FIUME possedesse il suo spirito divino. Il nome del grande fiume Marna, che scorre nella Gallia orientale, deriva dal latino "Matrona" che significa "madre divina". I Celti, sia prima sia dopo l'invasione romana, gettarono nella Marna numerosi oggetti, come miniature in bronzo di ruote solari, probabilmente come offerte propiziatorie alla dea del fiume.

Marte Nel mondo celtico Marte era una divinità assai complessa. Cesare (*de Bello Gallico* VI, 17) afferma che in Gallia Marte era un popolare dio della GUERRA. Di fatto esistono numerose prove di culti di dei-guerrieri nei territori celtici. Ma tra i Celti il carattere di Marte subì una trasformazione: gli fu infatti attribuito un buon numero di differenti appellativi o titoli locali, ed egli assunse l'identità di un pacifico protettore, di un guaritore o di un dio tribale o territoriale. Così MARTE LENUS era il grande dio-guaritore dei Treviri e Marte NODENS presiedeva al santuario curativo di Lydney sulla Severn. Gli appellativi o gli epiteti celtici attribuiti a Marte in Gallia e in Britannia fanno riferimento a lui come ad un capo e ad un combattente ma, più frequentemen-

te, tali soprannomi lasciano intravedere un ruolo benefico e protettivo per il dio chiamato Marte. L'epiteto "Toutatis" a lui assegnato, ad esempio, a Barkway (Hertfordshire), è un nome che implica una funzione di protezione nei confronti della tribù. Uno dei Commentari di Berna sulla *Pharsalia* di Lucano propone la medesima equazione tra Marte e TEUTATES. Quindi, in contesto celtico, la bellicosa natura di Marte sembra sia stata modificata, di modo che si percepiva in lui un dio che utilizzava spesso il suo coraggio combattivo per proteggere piuttosto che per ingaggiare battaglie per il gusto di vincerle. Questa trasformazione è particolarmente interessante se si pensa che originariamente il Marte italico era anch'egli un pacifico guardiano dei campi e dei confini. Fu soltanto la sua successiva identificazione con il greco Ares che diede al dio romano quella funzione di bellicoso combattente per la quale è famoso. *Vedasi anche* COCIDIUS; CONDATIS; RUDIANUS; SERPENTE CON CORNA D'ARIETE.

☐ *Duval 1976, 71-3; Green 1986, 110-17; 1989, 111-16; de Vries 1963, 63-9; Thevenot 1955.*

Marte Albiorix Lo si venerava come guardiano della tribù nella Gallia meridionale. Era il dio locale della MONTAGNA della piccola tribù degli Albici in Vaucluse (Valchiusa). Benché i nomi della divinità e della tribù sembrino possedere un legame etimologico così stretto, alcuni studiosi interpretano l'epiteto "Albiorix" assegnandogli il significato di "re del mondo".

☐ *Duval 1976, 71; de Vries 1963, 65; Barruol 1963, 345-68; Green 1989, 111.*

Marte Camulos Sembra che Camulos fosse un dio della guerra indigeno sia della Gallia sia della Britannia, equiparato in alcune occasioni al MARTE romano. Le due divinità sono associate su alcune dediche continentali a Rindern, tra i Remi nella regione di Reims e in Dalmazia. In Britannia Camulos era probabilmente una divinità importante: la città celtica di Camulodu-

Maponus era un dio-cacciatore: questa figurina del III secolo d.C. di una divinità cacciatrice proviene da un pozzo romano di Southwark, Londra.

Il fiume **Marna** prende il suo nome dalla parola "Matrona", che significa "Madre". La Dea-madre qui ritratta proviene da Alesia.

Testa scolpita di **Marte** (Londra).

num, l'odierna Colchester, era chiamata "il forte di Camulos", ed il nome compare anche ad Almondbury (Yorkshire). Si ritiene che il toponimo "Camulosessa", nelle Lowlands scozzesi, significhi "residenza di Camulos", e su almeno un'iscrizione, a Bar Hill lungo il Vallo di Antonino, si legge "al dio Marte Camulos".

☐ *de Vries 1963, 65; Green 1989, 113; Ross 1967a, 180; R. I. B., 2166.*

Marte Caturix "Caturix" significa "maestro del combattimento" o "re delle battaglie" ed era uno degli epiteti celtici assegnati a MARTE in Gallia. Egli era forse il dio tribale dei Caturigi. Era venerato a Chougny presso Ginevra.

☐ *de Vries 1963, 65, 68; Vallentin 1879-80, 1-36.*

Marte Corotiacus Questa versione britannica locale del MARTE celtico compare nel piccolo bronzo di un cavaliere armato, in groppa ad un cavallo che calpesta un nemico vinto, a Martlesham nel Suffolk. Al di sotto della statuetta si trova un basamento che reca una dedica al dio da parte di un individuo dal nome celtico di Simplicia. Il culto di Marte come CAVALIERE era popolare soprattutto tra le tribù della Britannia orientale, ma il nome Corotiacus compare solamente a Martlesham. L'immagine richiama con forza alla mente alcune lapidi del I secolo d.C. che ritraggono soldati nell'atto di travolgere i nemici caduti, e si ricollega anche all'iconografia del cavaliere celeste romano-celtico raffigurato nel gruppo statuario sulla cima delle COLONNE DI GIOVE.

☐ *Green 1976, 218; 1986, 115; R. I. B., 213.*

Marte Lenus Il grande dio-guaritore dei Treviri, Lenus, presiedeva agli importanti santuari a Treviri e in Pomerania, associati a sorgenti curative. L'equiparazione del dio locale Lenus con MARTE è uno dei vari esempi in cui al Marte celtico vengono attribuite funzioni protettive e difensive contro le malattie.

A Treviri, Lenus era accoppiato alla dea locale ANCAMNA, che altrove tra i Treveri (a Möhn) era collegata a SMERTRIUS. Nel principale centro cultuale di Marte Lenus a Treviri il nome indigeno, significativamente, compare sulle dediche quasi sempre in prima posizione, e ciò è un'indicazione del fatto che fosse Lenus la divinità ufficialmente riconosciuta, alla quale solo in seguito Marte venne equiparato. Il santuario si trovava in una piccola e scoscesa valle boscosa sul fondo della quale scorreva un torrente, ed era situato sulla riva sinistra della Mosella, di fronte alla città romana di Treviri. Questo luogo era probabilmente sacro a Lenus già secoli prima dell'occupazione romana: di sicuro una struttura antica e abbastanza modesta precedette la costruzione del tempio romano-celtico. A metà del II secolo d.C. venne edificato un enorme tempio che mostrava considerevoli influssi architettonici greco-romani. Furono eretti un grande altare e una struttura che era probabilmente un teatro per lo svolgimento di cerimonie associate al rituale del culto di Lenus. La sorgente a monte dell'area sacra era da tempo rinomata per le sue proprietà terapeutiche (*vedasi* FONTE CURATIVA): le sue acque vennero incanalate in modo da rifornire una serie di piccole piscine coperte utilizzate dai pellegrini di Lenus.

Lenus, nel santuario di Treviri, veniva invocato a volte col nome di "IOVANTUCARUS", e ciò indica che uno dei ruoli particolari del dio era quello di protettore dei giovani. Sul luogo furono rinvenute molte immagini offerte alla divinità, incluse figure di bambini che recano in dono uccellini addomesticati (*vedasi* COLOMBA). Varie rappresentazioni di divinità diverse da Lenus mostrano che i pellegrini si rivolgevano al proprio patrono personale oltre che al grande dio-guaritore.

Un altro santuario importante per il culto di Lenus era quello in Pomerania, regione rurale del territorio dei Treveri. Gli edifici erano situati all'interno di un ampio recinto o *temenos*, ed il tempio era fornito di

un dormitorio, o *abaton*, nel quale i pellegrini dormivano, sognavano e speravano di essere visitati durante il sonno dal dio in una visione che li avrebbe risanati. Che la credenza nell'efficacia dell'intervento di Lenus fosse a volte giustificata è attestato da un'iscrizione di ringraziamento al dio da parte di un devoto, guarito da una terribile malattia.
È interessante notare che Lenus era venerato in Britannia, a Caerwent nel Gwent e probabilmente anche a Chedworth nel Gloucestershire. Sul basamento di una statua (che è andata quasi interamente perduta) a Caerwent si trova una dedica a Marte Lenus, altrimenti noto come Ocelus Vellaunus. Sopra al basamento sono visibili i piedi di un dio e di un palmipede, probabilmente un'OCA (le oche erano considerate sacre agli dèi della guerra, per la loro natura vigile ed aggressiva). Dalla medesima città romana proviene un'altra dedica, questa volta a Marte Ocelus, benché su entrambe le pietre si faccia probabilmente allusione alla stessa divinità. VELLAUNUS era noto in Gallia, e OCELUS era probabilmente una divinità locale del Galles meridionale, benché venisse invocato anche a Carlisle. L'altra dedica trovata in suolo britannico proviene dal grande complesso collegato ad una villa a Chedworth (Gloucestershire). Alcuni studiosi sostengono che l'intero sito fosse un grande santuario curativo piuttosto che una villa. Qui il nome di Lenus o Lenumius si trova inciso su un piccolo altare sul quale compare la figura rozzamente scolpita di un dio-guerriero con il martello e la lancia. Se questo rappresenta Lenus, l'altare dei Dobunni ci fornisce l'unica immagine a noi nota del dio: la sua rozza esecuzione può implicare che il monumento appartenesse ai gradini più bassi della società romano-celtica, forse ad un domestico o un lavoratore della villa (se di villa si trattava).
Sia a Caerwent sia a Chedworth le testimonianze indicano che, benché Lenus fosse un pacifico guaritore, dal punto di vista iconografico egli poteva essere im-

(*A sinistra*) Altare con **Marte** celtico (King's Stanley, Gloucestershire).
(*A destra*) Statuetta di un **Marte** in bronzo che stringe due serpenti con corna d'ariete (Southbroom, Wiltshire).

maginato come un guerriero, potente protettore dalle malattie, che utilizzava i suoi attributi aggressivi per respingere il male e difendere i suoi devoti supplici contro le infermità e la morte.

☐ *Wightman 1970, 208-17; Thevenot 1968, 60-73; Green 1986, 158ss; R. I. B., 126, 309, 310, 949; Duval 1976, 70; Ross 1967a, 173, tav. 60b; Goodburn 1972, tav. 10; Webster 1986a, 81.*

Marte Loucetius Su un altare del grande tempio curativo di Sulis Minerva a Bath si trova una dedica alla coppia divina composta da Marte Loucetius e NEMETONA fatta da un cittadino di Treviri. Sia Loucetius sia Nemetona compaiono in altre parti dell'Europa occidentale, ad esempio a Magonza. Ad Altripp in Germania un'iscrizione a MARTE e Nemetona fa forse anch'essa riferimento a Loucetius. Altrove Loucetius è associato alla dea della guerra Bellona (*vedasi* COPPIA DIVINA).
L'epiteto Loucetius significa "luminoso" o "brillante" e sembrerebbe collegare il Marte celtico ai culti solari o celesti. In contesto romano, Loucetius è un titolo normalmente assegnato a Giove. A Bath, Marte Loucetius era probabilmente venerato come guaritore; il nome di Sulis, la dea del santuario, è etimologicamente correlato al sole, visto presumibilmente come veicolo di guarigione. Il nome Loucetius potrebbe anche riferirsi al fulmine, attribuendo così al dio un ruolo più aggressivo; si sa che il Marte italico era un dio delle tempeste. Vi sono altre associazioni con la luce per il Marte celtico: nella Britannia del nord il dio era chiamato "BELATUCADRUS", che significa "brillante" o "splendente".

☐ *R. I. B., 140; C. I. L., XIII, 7253, 6221, 7241, 6131; Duval 1976, 89; Ogilvie 1969.*

Marte Mullo Il culto del dio locale Mullo, collegato con il Marte romano, era assai popolare nella Gallia del nord e del nord-ovest, particolarmente in Bretagna e in Normandia. La parola "Mullo" può denotare un'associazione con i cavalli o i muli, poiché era collegato al termine latino "mulus" (mulo). Marte Mullo possedeva un tempio circolare a Craôn nella Mayenne, situato su una collinetta che dominava la confluenza di due fiumi. Un'iscrizione proveniente da Nantes indica che quella era anticamente la sede di un tempio. Un importante centro di culto esisteva probabilmente a Rennes, la capitale tribale dei Redoni: qui alcune iscrizioni fanno riferimento alla passata presenza di statue e di un culto pubblico ufficiale. I magistrati cittadini furono determinanti nella costruzione di santuari urbani a Mullo nel II secolo d.C. Ancora più importante sono i ritrovamenti di ALLONNES (Sarthe) dove un tempio venne eretto a Marte Mullo nella sua veste di guaritore delle malattie oculari. L'alta considerazione in cui era tenuto è suggerita dal suo legame con Augusto su un'iscrizione dedicatoria. I pellegrini che visitavano il tempio offrivano numerose monete celtiche alla divinità tutelare, insieme a immagini votive che li ritraevano (*vedasi* ARTI E ORGANI, OFFERTE VOTIVE), rendendo manifesti i loro problemi oculari.

☐ *Térouanne 1960, 185-9; 1965, 209ss; Thevenot 1968, 65-6; Green 1989, 113.*

Marte Nabelcus Era uno spirito locale, equiparato in Provenza al Marte celtico nel suo ruolo protettivo. Egli era venerato sulle montagne di Vaucluse (Valchiusa), ad esempio sul monte Ventoux vicino a Vaison e a Moncieux. Una placca in bronzo dedicata a questo dio della MONTAGNA è documentato a Châteauneuf-Miraveil (Basses-Alpes); e Nabelcus era adorato in altri siti elevati nel sud della Gallia. *Vedasi anche* MARTE ALBIORIX.

☐ *Barruol 1963, 345-68.*

Marte Nodens *vedasi* NODENS.

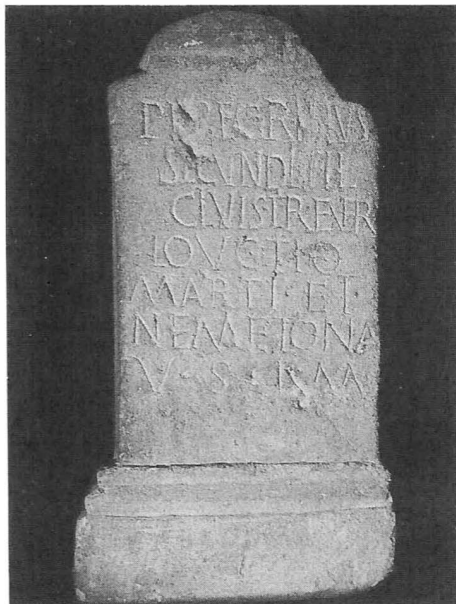
Marte Olloudius *vedasi* OLLOUDIUS.

Marte Rigisamus "Rigisamus" significa

"Sommo Re" o "Re dei Re", ed al Marte celtico venne attribuito questo appellativo o titolo a West Coker nel Somerset: qui vennero ritrovate in un campo una figurina in bronzo rozzamente modellata e una placca con iscrizione e dedica al dio, insieme a resti di un edificio, probabilmente un tempio. La placca è di forma ansata (con i manici) e reca un'iscrizione a punzonatura ed un foro centrale per l'affissione, probabilmente ad una superficie di legno. La statuetta ritrae una figura maschile eretta, nuda e con un elmetto calcato sul capo; la mano destra stringeva un tempo una lancia e probabilmente in origine aveva anche uno scudo (entrambi sono andati perduti). La figurina presenta delle sporgenze appuntite sotto i piedi, per l'inserimento in un blocco di legno.
Il medesimo titolo attribuito ad un dio è documentato a Bourges in Gallia. L'uso di questo epiteto per Marte è interessante, poiché implica che il dio godesse di uno status estremamente elevato, ben oltre qualsiasi sua funzione connessa alla guerra.
☐ *Collingwood 1931, figg. 1, 2; Green 1976, 184; 1986, 112, 116; Duval 1976, 71.*

Marte Rigonemetis Era il "Re del Sacro Boschetto", ed il nome contiene la parola celtica "*nemeton*" ("boschetto"), anche presente, ad esempio, in "Arnemetia" e "Nemetona". Nel 1961 fu rinvenuta a Nettlesham (Lincolnshire) una dedica a Rigonemetis ed al *numen*, o spirito, dell'Imperatore iscritta su una pietra, insieme a ceramica del II – IV secolo d.C. La pietra poteva essere parte dell'arco di un tempio. Rigonemetis è documentato solo in questo sito e sembra che fosse un dio legato alla tribù dei Corieltauvi. La sua associazione con l'imperatore può indicare uno status elevato.
☐ *Green 1976, 203; Lewis 1966, 121.*

Marte Segomo *vedasi* SEGOMO.

Marte Smertrius *vedasi* SMERTRIUS.

Altare dedicato a **Marte Loucetius** e Nemetona proveniente da Bath.

Marte Teutates *vedasi* TEUTATES.

Marte Thincsus Poteva essere una divinità germanica. Era invocato nel forte di Housesteads lungo il Vallo di Adriano, dove il suo nome è collegato a due dee chiamate "Alaisiagae". Esse compaiono nuovamente in compagnia di MARTE su un'altra dedica ad Housesteads. Anne Ross tende ad associare Thincsus con una scultura proveniente anch'essa dalla fortezza, che mostra un dio fiancheggiato da divinità femminili e in compagnia di un'OCA – un attributo frequente degli dei-guerrieri, forse a causa della sua natura vigile ed aggressiva. Non bisogna dimenticare che anche Marte Lenus/Ocelus Vellaunus a Caerwent aveva un'oca. Nei casi in cui Marte diventa un dio pacifico e tutore del benessere, l'oca è ancora importante come guardiana contro i mali del mondo.

☐ *R. I. B., 1593, 1594; Ross 1967a, 173, 272, tav. 58a.*

Marte Visucius *vedasi* VISUCIUS.

Marte Vorocius In Gallia era un dio-guaritore, invocato presso la fonte curativa di VICHY (Allier) nei casi di malattie agli occhi. Iconograficamente Marte Vorocius è ritratto come un guerriero celtico.

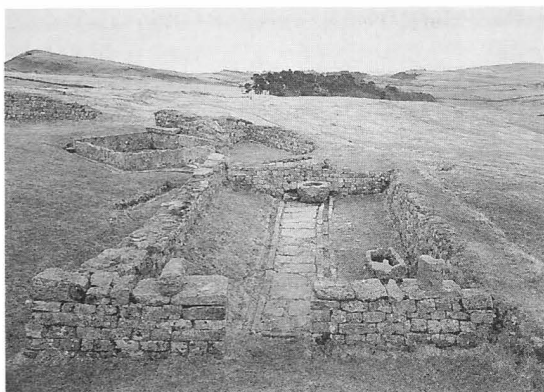
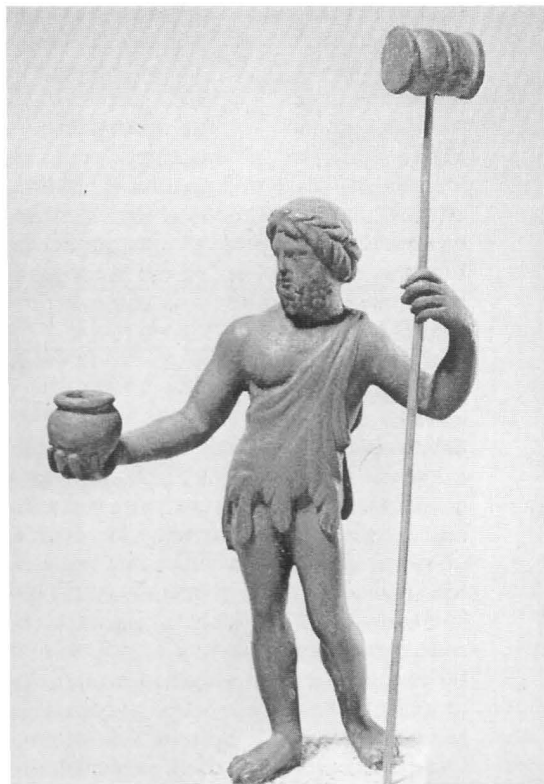
☐ *Duval 1976, fig. 53; Green 1986, 158.*

martello, dio col Tra le divinità galliche una delle più importanti e popolari era il dio col martello, che appare raffigurato in più di 200 monumenti in pietra e statuette di bronzo. La sua iconografia è complessa e dimostra quanto fosse ampia e variata la sua sfera d'influenza. Una o due rappresentazioni del dio col martello sono accompagnate da una dedica a SUCELLUS, il "Buon Battitore", e la più significativa è una stele di Sarrebourg, dedicata alla coppia divina Sucellus e Nantosuelta.

Le raffigurazioni del dio col martello si suddividono in due tipologie principali: la prima comprende il gruppo in cui il dio compare accanto ad una consorte, la seconda riguarda le immagini che lo ritraggono da solo. I monumenti si concentrano in quattro principali aree geografiche: il nord-est della Gallia, tra le tribù dei Leuci e dei Mediomatrici; la Borgogna, nelle terre degli Edui e dei Lingoni; la regione di Lione; e le bocche del Rodano, intorno all'antica città di Glanum. Oltre alle immagini del dio stesso, in Borgogna, e specialmente nei santuari legati alle sorgenti, furono anche rinvenuti martelli votivi in pietra, e numerosi piccoli altari decorati con simboli di martelli furono scoperti in alcuni siti del sud della Gallia, come Nîmes e Glanum.

La maggior parte delle immagini mostra una notevole omogeneità: esse ritraggono un dio maturo, con la barba, che indossa una corta tunica munita di cintura ed un pesante mantello gallico, o *sagum*. Nella Gallia Narbonense, invece, il dio col martello è rappresentato diversamente; egli è nudo, con soltanto una pelle di lupo sulle spalle ed una corona di foglie, e questo perché in tale zona veniva identificato con il dio romano della natura SILVANO. Generalmente il dio veniva raffigurato, un po' dovunque, con due fondamentali attributi inanimati, un martello dal lungo manico e spesso una testa a maglio, e un piccolo vaso o calice. In molti casi egli compariva insieme ad un cagnolino, che lo guardava seduto ai suoi piedi.

In Borgogna e nella bassa valle del Rodano un aspetto significativo dell'iconografia del dio col martello era la sua associazione con il VINO e con la vendemmia; perciò egli compare spesso con un BARILE di vino, un calice, un'anfora o gli strumenti del viticoltore. Nelle immagini borgognone in cui il dio è accompagnato da una consorte, il simbolismo del vino è particolarmente importante e ricorre, ad esempio, in più di una raffigurazione ad Alesia. A Vienne, sul basso Rodano, una statuetta in bronzo ritrae il dio con una strana combinazione simbolica di martello e BARILE, uno strumento composto da una testa a forma di

barile posta su un lungo bastone, e cinque bariletti più piccoli collocati su corti manici e disposti radialmente intorno al principale.
In molte occasioni il dio col martello è presente presso le fonti curative. Ciò avviene a Nîmes e a Glanum, in Provenza, e in molti siti della Borgogna, come a Cussy-le-Châtel e alle sorgenti dell'Arroux. Il dio era anche associato al sole; in luoghi come Lione e Prémeaux (Borgogna) figurine in bronzo della divinità sono decorate con simboli celesti, ed il martello-barile della statuetta di Vienne mostra delle aste poste a raggiera, come un sole o una ruota. Questa associazione con il sole è confermata da un ritrovamento proveniente dal tempio britannico di Farley Heath, nel Surrey, dove la fascia di rivestimento in lamina di bronzo un tempo avvolta intorno ad uno scettro e decorata a sbalzo, ritrae figure schematizzate di esseri divini ed animali, inclusa l'immagine di un dio col martello e la testa del dio del sole collegata al simbolo della ruota.
Il dio col martello compare spesso con una divina consorte (*vedasi* COPPIA DIVINA): la stele di Sarrebourg reca la dedica a Sucellus e Nantosuelta, ma molte rappresentazioni di una coppia sostanzialmente simile sono senza nome e possono o meno riferirsi alle medesime divinità. La coppia divina è presente in Renania e tra i Mediomatrici, ma è in Borgogna, presso gli Edui, che il dio col martello e la sua compagna godevano della maggiore popolarità, essendo associati in modo particolare con la viticultura, con il benessere derivante dal consumo del vino e con la prosperità della terra e della sua gente. I due compaiono solo una volta in Britannia, su un piccolo rilievo in pietra trovato a East Stoke nel Nottinghamshire.
Il simbolismo del dio col martello era profondo e complicato. Egli era palesemente una divinità che provvedeva all'abbondanza e alla prosperità materiale. Il suo legame con la natura selvaggia era evidente in Provenza, mentre nelle regioni vinicole

Il forte romano di Housesteads, lungo il Vallo di Adriano, dove si venerava il dio celto-germanico **Marte Thincsus**.

Figurina in bronzo del dio col **martello** gallico (Orpierre, Hautes Alpes, Francia).

della Borgogna il principale interesse del dio era la coltivazione della vite. Il martello stesso era chiaramente il suo attributo simbolico più importante. È uno strumento che serve per battere, che provoca rumore, la cui presenza poteva avere numerosi significati: indicava autorità, come uno SCETTRO, forse a causa del lungo manico; era, a volte, un'arma, ma in tal caso serviva a proteggere la gente e a combattere la malattia e la sterilità. Il martello poteva colpire la terra e farla rinascere alla fine dell'inverno, o essere usato per conficcare i paletti dello steccato nel terreno, come simbolo quindi della proprietà e dei suoi confini. L'altro emblema principale del dio, il vaso o calice, rappresentava forse l'abbondanza e l'inesauribile recipiente della rigenerazione, che figura con tanta preminenza nelle fonti vernacolari. È probabile, ad ogni caso, che il dio si prendesse cura dei suoi fedeli sia in vita che dopo morti. L'immagine del vino poteva simboleggiare non solo la bevanda terrena ma il rosso del sangue e forse la resurrezione. Il sobrio vestiario del dio col martello lo identificava come una divinità contadina, ed il suo culto era modesto ed essenzialmente domestico, praticato da semplici artigiani o da agricoltori, le cui preoccupazioni riguardavano la vita, la salute, la prosperità e la protezione dopo la morte.

☐ *Espérandieu, n. 4566; C. I. L. XIII, 4542; Green 1989, 46-54, 75-86.*

maschera La raffigurazione cava in metallo di una testa o di una faccia, a volte a grandezza naturale, faceva parte delle insegne cerimoniali della religione celtica, sia prima sia dopo l'occupazione romana. Molte piccole teste di metallo venivano anche realizzate per essere applicate a corone o recipienti, ma vere e proprie maschere celtiche sono abbastanza rare. Potevano essere fatte allo scopo di coprire la faccia del sacerdote durante una processione o una cerimonia religiosa, per ornare una figura cultuale in legno o per essere inchiodata alla porta di un tempio come rappresentazione di una determinata divinità. Le maschere più note sono quella proveniente da Tarbes nel sud della Gallia, che risale forse al III secolo a.C., e la maschera in peltro trovata in un canale sotterraneo delle terme di Sulis nel santuario di Bath. Recentemente in East Anglia è stata scoperta una grande maschera d'oro che, come quella di Bath, presenta dei fori utilizzati un tempo per appenderla ad un pilastro, alla porta o al muro del tempio.

☐ *Green 1986, 23-4; Pobé & Roubier 1961, 52; Henig & Taylor 1984, 246; Ross 1967a, 97-9.*

Math È il signore di Gwynedd, e compare nel *Quarto Ramo del Mabinogi* che prende il nome da lui. Math, figlio di Mathonwy, ha la strana abitudine di tenere appoggiati i piedi sul grembo di una vergine. La ragione di ciò va probabilmente ricercata nel fatto che facendo così egli può trarre costantemente la propria forza dal contatto con questa femminilità intatta ed estremamente vitale. La prima "poggiapiedi" di cui si sappia è Goewin, che viene sedotta da Gilfaethwy, nipote di Math, quando questi viene attirato dagli inganni di GWYDION, fratello di Gilfaethwy, in una guerra contro Pryderi re del Dyfed. Al suo ritorno Math si infuria terribilmente e trasforma i due nipoti in coppie di animali per tre anni. La seconda candidata per il ruolo di "poggiapiedi" è ARIANRHOD: ella deve superare una prova di verginità camminando sulla bacchetta magica di Math. Purtroppo la prova fallisce e nel momento cruciale Arianrhod dà alla luce due gemelli. Successivamente Math e Gwydion useranno i loro poteri magici per evocare una moglie fatta di fiori per uno dei due figli di Arianrhod, Lleu Llaw Gyffes. Sempre nel *Quarto Ramo* Math è coinvolto nel mito che riguarda l'introduzione dei maiali in Britannia. Gwydion informa Math che Pryderi, re del Dyfed, possiede dei maiali, un dono fatto da Arawn, re dell'oltretomba, a Pwyll, suo padre. Inviato da Math alla corte di Pryderi, Gwydion

usa la sua magia per procurarsi queste creature.

La caratteristica più importante di Math risiede nei suoi eccezionali poteri magici: ciò può significare che egli possiede qualità divine. La sua magia è più potente di quella di Gwydion, poiché egli, dopo avere maledetto i nipoti, è in grado di trasformarli in bestie. È interessante notare che gli animali coinvolti nella METAMORFOSI cambiano ogni anno – da cervi a maiali a lupi – e che Gwydion e Gilfaethwy si alternano ad ogni trasformazione nei ruoli di maschio e femmina. Questo, accanto all'elemento magico legato alla vergine "poggiapiedi", può indicare che Math era associato in modo particolare alla fertilità.

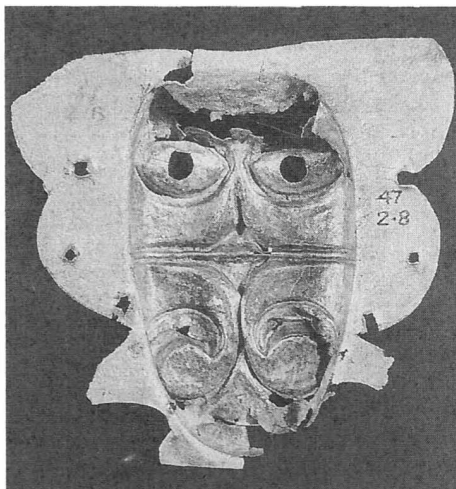
☐ *MacCana 1983, 72-6; Ross 1967a, 315; Jones & Jones 1976.*

Matholwch compare nel *Secondo Ramo del Mabinogi*, chiamato "Branwen". BRANWEN è la sorella di BENDIGEIDFRAN (Brân il Benedetto), che la dà in sposa a Matholwch, re d'Irlanda. Uno dei fratelli di Branwen, venuto a sapere del fidanzamento tra Branwen e Matholwch, si infuria e mutila i cavalli di Matholwch. Come ritorsione Branwen, giunta in Irlanda, viene trattata malissimo. Gli insulti e l'umiliazione subiti da lei e dalla sua famiglia saranno la causa di una grande guerra tra l'Irlanda e la Britannia, nella quale Bendigeidfran ed i suoi seguaci cercheranno di vendicarsi di Matholwch e della sua corte. *Vedasi anche* CALDERONE.

☐ *Jones & Jones 1976.*

Matres, Matronae *vedasi* DEA-MADRE; TRIPLICITÀ.

Matres Comedovae Questa versione locale delle tre Madri era venerata ad AIX-LES-BAINS; le Comedovae erano associate in maniera specifica alla guarigione ed alle proprietà curative delle sorgenti termali di Aix. L'elemento "*med*" del loro nome può forse fare riferimento alla salute.

☐ *de Vries 1963, 130.*

Guarnizione in bronzo di un carro da guerra del I secolo d.C. a forma di **maschera**, proveniente dalla roccaforte dei Brigantes a Stanwick nello Yorkshire.

Matres Domesticae In Britannia le tre Madri potevano essere venerate con l'epiteto di "Domesticae", che allude alla loro funzione di dee della madre patria. Le Domesticae erano oggetto di culto a Chichester, dove una dedica alle dee venne fatta erigere in città da un tesoriere (*arcarius*). Le Matres Domesticae erano adorate anche altrove in Britannia, a York, Stanwix (Cumbria) e Burgh-by-Sands (Northumbeland). Il loro culto, tuttavia, era forse associato a quello delle MATRONAE AUFANIAE di Bonn, che erano chiamate "Aufaniae Domesticae". Comunque fosse, in Britannia il termine "Domesticae" poteva ugualmente essere un'espressione generica connessa in modo particolare alle Dee-madri britanniche (*vedasi* DEA-MADRE). L'iscrizione di Chichester compare su frammenti di un frontone di marmo Purbeckiano, che potevano provenire da un tempio nel quale erano forse scolpite immagini delle dee sedute. Il dedicante era forse un funzionario governativo del luogo o un membro di una corporazione locale.

☐ *Barnard 1985, 237-43; Hassall & Tomlin 1979, 339-41, n. 1; Henig 1984, 49; C. I. L. XIII, 8021; R. I. B:, 652, 2025, 2050.*

Matres Griselicae Le dee erano adorate a Gréoulx nel sud della Gallia, dove erano associate alle fonti curative. L'appellativo "Griselicae" è collegato al toponimo Gréoulx. *Vedasi anche* DEA-MADRE.

☐ *Clébert 1970, 254.*

Matres Nemausicae *vedasi* NEMAUSUS.

Matronae Aufaniae Erano una triade di Dee-madri (*vedasi* DEA-MADRE) venerate dalle tribù celto-germaniche della Renania. Diversi monumenti in pietra alle Aufaniae furono eretti intorno a Bonn nel corso del II secolo d.C. Le immagini delle dee rientrano nella comune tipologia germanica, costituita da una giovane dea con lunghi capelli fluenti seduta in mezzo a due matrone più anziane, che indossano delle caratteristiche cuffie circolari. Le tre dee portano lunghe vesti e ceste di frutta. I pannelli laterali dei loro altari mostrano generalmente fogliame inciso o scene di sacrificio. Un tempio a Nettersheim presso Bonn, dedicato alle Aufaniae, conteneva numerosi monumenti che attestavano il loro culto: su uno di questi ogni dea aveva una scatola, e la divinità centrale teneva una conocchia, forse simboleggiante il dipanarsi del filo della vita, oltre a richiamare immagini semplici e domestiche collegate al mestiere della filatura (*vedasi* PARCHE). Su un rilievo di Bonn le tre dee compaiono insieme ai busti di tre donne, forse devote o novizie: l'altare fu fatto edificare nel 164 d.C. da un *quaestor* (ufficiale finanziario) di Colonia. L'alto rango del dedicante ben esemplifica il tipo di persone che erano attratte al culto delle Aufanie, e anche la buona disposizione dei caratteri e l'alta qualità dell'incisione presenti su questi monumenti rispecchiano l'elevato ceto sociale dei devoti delle Aufaniae. L'iconografia legata a questo culto è interessante: spesso le dee sono rappresentate in compagnia di donne in preghiera che portano ceste di frutta come offerta alle Madri. Un aspetto singolare è l'abbondanza di simbolismo associato al mondo vegetale e animale: alberi, rami e fiori sono presenti in grandi quantità, e le immagini mostrano uccelli posati sui rami e serpenti avvolti ai tronchi degli alberi, probabilmente per proteggerli. Un altare recante una dedica militare non mostra immagini delle dee ma sul retro porta scolpiti un albero, un serpente attorcigliato attorno al tronco ed una capra con tre corpi, riproducendo la TRIPLICITÀ delle Madri stesse.

☐ *Espérandieu, nn. 6307, 6560, 6559, 7761, 7765, 7768, 7772, 7774; Wild 1968, tav. 1; Green 1989, fig. 85; von Petrikovits 1987.*

Matronae Vacallinehae Erano una variante locale delle Dee-madri (*vedasi* DEA-MADRE) celto-germaniche venerate in Rena-

nia. Le Vacallinehae avevano un sacro complesso a PESCH, dove all'interno di un recinto si trovavano diversi templi. I pellegrini che visitavano il santuario, soprattutto uomini d'arme, dedicarono più di 160 altari alle dee. Molte immagini delle Madri a Pesch le ritraggono con delle pagnotte come principale attributo: il pane era l'alimento di base delle legioni romane, e può essere stato quindi scelto come simbolo appropriato di abbondanza dai militari devoti del culto.

☐ *Lehner 1918-21, 74ss.*

Mavilly (Côte-d'Or) Questo sito è importante per il ritrovamento di un PILASTRO in pietra sul quale sono scolpite diverse divinità celtiche. Su un lato Marte viene raffigurato in veste di guerriero, con una lancia e uno scudo esagonale in stile tardo La Tène. Il dio indossa una cotta di maglia ed è accompagnato da una dea e da un serpente con corna d'ariete. Su un altro lato una scena raffigura probabilmente un dio guaritore delle malattie oculari: egli vi compare seduto, in compagnia di un CANE e di una CORNACCHIA, e dietro di lui, lateralmente, è visibile una figura umana con le mani sugli occhi. Mavilly poteva essere un centro di culto del dio-guaritore MARTE, altrettanto importante quanto quello di Lenus Marte a Treviri. Marte Mullo ad Allonnes (Sarthe) guariva i disturbi oculari ed è probabile che il dio di Mavilly svolgesse le medesime funzioni. Il suo aspetto di guerriero armato può indicare il suo ruolo di protettore contro le malattie; la cornacchia era forse presente come simbolo di acutezza visiva ed il cane come emblema di guarigione. Probabilmente il SERPENTE CON CORNA D'ARIETE compare a Mavilly come simbolo di rigenerazione e, di conseguenza, di guarigione. Il pilastro borgognone poteva essere situato un tempo in un santuario collegato ad una FONTE CURATIVA.

☐ *Thevenot 1955; 1968, 67-8; Green 1989, fig. 25.*

Altare delle Madri germaniche, le **Matronae Aufaniae**, proveniente da Bonn.

Il Marte celtico, una dea ed un serpente con corna d'ariete su un rilievo di **Mavilly** (Borgogna).

Medb È la grande dea-regina del Connacht. Il suo nome significa "Colei che inebria" ed è filologicamente collegato alla parola inglese "mead" (idromele).
Nei racconti del Ciclo dell'Ulster ella appare come regina, ma è evidente che di fatto è una divinità evemerizzata, alla quale è stata fornita un'identità storica spuria. Vi sono molte indicazioni del fatto che Medb fosse una dea della sovranità, facente parte del gruppo di divinità femminili della guerra, del territorio e della sessualità (*vedasi* TERRITORIO, DIVINITÀ LEGATE AL; GUERRA, DIO DELLA). Medb è sessualmente promiscua e si unisce con almeno nove re mortali, rifiutando di permettere a qualunque sovrano di regnare a Tara senza essersi prima accoppiato con lei. Uno dei suoi mariti è FERGHUS, un eroe dalla potente virilità che necessita di sette donne mortali (o di Medb) per riuscire a soddisfare il suo desiderio. In tutte le sue unioni è Medb che domina. Di fatto il suo ruolo di dea della sovranità può essere rivelato dal nome, poiché la dea del territorio offriva una coppa di idromele al re per sancire la sacralità del loro matrimonio (*vedasi* REGALITÀ SACRALE). La stessa promiscuità di Medb ne rivela la natura divina, simboleggiando la fertilità dell'Irlanda. Ella è la personificazione della terra stessa e della sua prosperità. Un'altra indicazione della sua condizione divina è la capacità di trasformarsi alternativamente in ragazza e in vecchia strega: nel racconto di Niall dei Nove Ostaggi, Medb appare a Niall sotto forma di vecchia rugosa alla guardia di un pozzo. Quando Medb lo disseta Niall acconsente a sposarla, ed ella si trasforma immediatamente in una bellissima ragazza, concedendogli il potere di regnare sull'Irlanda. La dea della sovranità poteva anche essere una divinità di morte, e Medb possiede anche tale caratteristica. È lei a causare la morte di CÚ CHULAINN e del marito AILILL, furiosa (benché ingiustamente) per la sua infedeltà. La regina spinge l'eroe dell'Ulster CONALL CERNACH, passato dalla sua parte, ad uccidere Ailill il giorno della festa di Beltene. Medb possiede altre qualità sovrumane: ha degli attributi animali, sotto forma di un uccello e di uno scoiattolo che stanno appollaiati sulla sua spalla; può correre molto velocemente, ed è in grado di privare gli uomini della loro forza semplicemente con la sua presenza.
La tradizione mitologica più importante relativa a Medb è contenuta nel *Táin Bó Cuailnge* del Ciclo dell'Ulster. Medb è regina del Connacht, e governa ora a Tara ora a CRUACHAIN (contea di Roscommon). È la moglie di re Ailill, ma è lei a dominare il rapporto. La guerra con l'Ulster è interamente provocata dalla sua gelosia e dai suoi intrighi: dal momento che Ailill possiede un magnifico toro, Medb vuole a tutti i costi procurarsi il Toro Bruno di Cuailnge, nell'Ulster, ed il conflitto ruota intorno al suo desiderio di entrarne in possesso. Medb compare come guerriera, incitando il suo esercito al combattimento, seminando discordia e percorrendo il campo di battaglia sul suo carro da guerra. Diverse volte ella usa tutta la sua astuzia contro l'eroe dell'Ulster Cú Chulainn, tentando di corromperlo con l'aiuto della figlia Finnebair. Avendo fallito, riesce finalmente a provocarne la morte grazie alle sue arti magiche. Durante il conflitto Medb è messa in guardia della superiorità di Cú Chulainn e della rovina del Connacht dalla veggente FEDELMA, e deve anche sottostare alla volontà dei druidi che la obbligano ad attendere un giorno propizio prima di iniziare la battaglia.
La morte di Medb è descritta in un testo dell'XI secolo: ella viene uccisa dal nipote Furbaidhe, la cui madre, Clothra, era stata eliminata da Medb. La sua fine è alquanto bizzarra: la grande dea-regina viene abbattuta con un colpo di fionda da un pezzo di formaggio indurito.

☐ *Jubainville 1907, 17-42; O' Fáolain 1954; Lehmann 1989, 1-10; Bhreathnach 1982, 243-60; Thurneysen 1933, 352-3; O' Máille 1928, 129-46; O' Rahilly 1946, 176; Bray 1987, 209-15; Mac Cana 1958-*

9, 59-65; 1983, 84-6; Kinsella 1969; Jackson 1964; Hull 1938, 52-61; Ross 1967a, 223.

Mercurio Cesare (*de Bello Gallico* VI, 17) asserisce che Mercurio era il dio più popolare in Gallia e in Britannia, e ciò è confermato dall'enorme numero di iscrizioni e raffigurazioni che ritraggono il dio. Cesare afferma che Mercurio fosse l'inventore di tutte le arti; questo ha portato alcuni studiosi a collegarlo all'irlandese LUGH. Cesare allude anche all'abilità di questo dio nel fare soldi. Al Mercurio celtico furono attribuiti un gran numero di epiteti o di titoli (vedasi sotto). Era una divinità dell'abbondanza e in modo particolare del successo commerciale. Che fosse stato pienamente adottato nel pantheon celtico è evidenziato da una parte della sua iconografia e delle associazioni a lui relative: egli era a volte rappresentato con tre teste (*vedasi* MERCURIO TRIFRONTE) o con tre falli (*vedasi* MERCURIO CON TRE FALLI) ed era frequentemente accompagnato dalla consorte locale ROSMERTA (*vedasi* COPPIA DIVINA). Vi erano diversi importanti santuari dedicati al Mercurio celtico: in Gallia, il remoto santuario montano di LE DONON nei Vosgi era consacrato a lui; ad Uley (Gloucestershire) vi era un tempio in onore di Mercurio, dove una delle immagini ritrae il dio munito dell'attributo celtico delle CORNA. *Vedasi anche* ARIETE, GALLO, SERPENTE CON CORNA D'ARIETE.
☐ *de Vries 1963, 48-63; Duval 1976, 69-71; Ellison 1977.*

Figura schematizzata di **Mercurio**, con copricapo alato o corna, proveniente da un pozzo romano-celtico di Emberton nel Buckinghamshire.

Mercurio Artaios In base alle dediche epigrafiche si sa che circa quarantacinque appellativi o epiteti diversi furono attribuiti a MERCURIO in Gallia. Un soprannome locale del dio era "Artaios", un epiteto descrittivo che fa riferimento all'ORSO. Il dio veniva così invocato a Beaucroissant (Isère). In questo caso Mercurio era probabilmente venerato come dio della caccia, difensore dei cacciatori contro gli orsi ma allo stesso tempo protettore degli stes-

si animali (*vedasi* CACCIA, DIVINA). Mercurio non era l'unica divinità ad avere un nome collegato all'orso; una dea di Muri, presso Berna, era chiamata ARTIO.

☐ *C. I. L. XII, 2199; Thevenot 1968, 157; Duval 1976, 51-2.*

Mercurio Arvernus Pochi dei numerosi soprannomi del Mercurio celtico compaiono con una qualche frequenza, ma uno di essi è l'epiteto "Arvernus", un dio locale che era invocato lungo le rive del Reno. Il suo nome suggerisce che si trattasse di una divinità specifica degli Arverni, ma non sono state trovate dediche a suo nome nel territorio di questa tribù.

☐ *C. I. L. XIII, 6603, 7845, 8164, 8235, 8579, 8580, 8709; Duval 1976, 70.*

Mercurio Cissonius Dediche a Mercurio Cissonius sono state rinvenute in regioni assai distanti tra loro, come Colonia e Saintes in Aquitania. È interessante notare che il solo Cissonius (senza alcun riferimento al nome di Mercurio) è menzionato in una dedica a Metz. La grande diffusione del culto di Cissonius fa ritenere che egli non fosse un dio legato ad un luogo specifico: il fatto che venisse venerato solo come Cissonius implica che questi dovesse essere una divinità celtica indipendente, e che il nome non fosse solamente un epiteto attribuito a MERCURIO. Il culto di Cissonius era incentrato nella Germania Superior. È anche attestata la presenza di una dea Cissonia.

☐ *C. I. L. XIII, 3659, 5373, 6085, 6119, 4500, 3020, 6345, 7359, 8237, 4564, ecc.; de Vries 1963, 49; Duval 1976, 70.*

Mercurio con tre falli Da un punto di vista iconografico il culto del MERCURIO celtico poteva assumere molte forme: una figurina in bronzo proveniente da un cimitero di Tongeren (Tongres) in Belgio, mostra, ad esempio, un dio dotato di tre falli. La statuetta è danneggiata, ma quando era integra possedeva un FALLO nella posizione normale, uno sulla sommità della testa ed un terzo al posto del naso. In tal modo l'immagine combina il significato magico del numero tre (*vedasi* TRIPLICITÀ) con l'intensificazione del simbolismo di potente fertilità e di fortuna del fallo. Immagini polifalliche non sono limitate al mondo celtico: un esempio di una statuetta di Mercurio con molti falli è attestato a Napoli.

☐ *Deonna 1954, 420; Santrot 1986, 203-28.*

Mercurio Gebrinius A Bonn, nel II secolo d.C. fu eretto un altare in onore di una versione locale di MERCURIO. L'altare ritrae il dio secondo l'iconografia classica, pur essendo dedicato a "Mercurio Gebrinius", forse il nome di una divinità locale degli Ubii il cui culto venne collegato a quello del dio romano.

☐ *Green 1989, 108; Horn 1987, fig. 227.*

Mercurio Moccus Questo dio era forse associato alla caccia, come Mercurio Artaios. "Moccus" è il termine gallico che indica il "maiale" o il "porco", e Mercurio Moccus poteva essere il protettore dei cacciatori di CINGHIALE presso la tribù dei Lingoni, che lo invocavano nella capitale tribale di Langres.

☐ *Mac Cana 1983, 51; Thevenot 1968, 157.*

Mercurio trifronte Esiste un legame ricorrente tra l'iconografia del Mercuro celtico e le figure a tre teste o a tre facce (*vedasi* TESTA TRIPLICE). Su un rilievo trovato a Parigi una divinità a tre facce ha in una mano un borsellino, normale attributo di Mercurio, e tiene una testa d'ARIETE (un altro emblema comune del dio romano-celtico) nell'altra. Su questa pietra vi è quindi una completa identificazione tra Mercurio e la figura gallica a tre facce. Su una pietra di Malmaison, Mercurio e la sua consorte celtica Rosmerta compaiono insieme ad una testa trifronte. Molte delle teste a tre facce in pietra di Reims sono sormontate da emblemi tradizionalmente

associati a Mercurio – la testa d'ariete e il gallo; e a Soissons un ariete ed un GALLO sono scolpiti al di sotto di una triplice testa. Di conseguenza, nel nord della Gallia le immagini a tre facce possono essere equiparate o identificate con il Mercurio celtico. I reperti attestano che le figure a tre teste (*vedasi* TRIPLICITÀ) erano spesso associate al culto di Mercurio, che era il dio romano-celtico della prosperità, del successo economico e del benessere in generale.

☐ *Espérandieu, nn. 3137, 3756, 7700; Lambrechts 1942, fig. 11; Hatt 1984, 287-99.*

Mercurio Visucius *vedasi* VISUCIUS.

metamorfosi La mancanza di rigidi confini tra l'uomo e gli animali nella religione e nella mitologia dei Celti è dimostrata soprattutto dalla trasformazione o metamorfosi, e cioè dalla capacità degli esseri soprannaturali di mutare forma. Il mondo descritto nella tradizione vernacolare gallese ed irlandese pullula di animali incantati che avevano un tempo forma umana, e di divinità che potevano passare a loro piacimento dalla forma umana a quella animale. Le dee della guerra irlandesi si compiacevano di mutare frequentemente forma. Sia la MORRIGÁN sia la Badbh comparivano ai guerrieri sotto forma di corvi o cornacchie. Quando la Morrigán incontra Cú Chulainn, ha l'aspetto di una splendida fanciulla ma non appena l'eroe la respinge ella si muta in rapidissima successione in un'anguilla, in un lupo e in una giovenca rossa e senza corna. In Irlanda queste dee erano solite apparire ora come giovani fanciulle ora come vecchie streghe (*vedasi* MEDB).
Molti altri esseri mitologici subivano metamorfosi, trasformandosi con frequenza in uccelli o cinghiali. Caer, amata da OENGHUS, si mutava ogni due anni in un CIGNO, ed è significativo che la metamorfosi avesse luogo il giorno della festa di Samhain (quando le barriere tra il mondo

Altare a **Mercurio Gebrinius**, un dio locale della tribù degli Ubii, proveniente da Bonn.

terreno e quello soprannaturale erano temporaneamente dissolte). Il fratello adottivo di DIARMAID era stato tramutato in un cinghiale incantato, che sarebbe stato la causa della morte dell'eroe. Le persone potevano cambiare forma contro la propria volontà, per punizione o per vendetta. Così il gallese TWRCH TRWYTH, nel *Racconto di Culhwch e Olwen*, era un tempo un re, trasformato in cinghiale come punizione per la sua crudeltà. Nel *Quarto Ramo del Mabinogi,* GWYDION e suo fratello vengono puniti da Math per il loro inganno: i due vengono mutati ogni anno nel maschio e nella femmina di tre specie di animali diverse. I figli di Lir vengono trasformati in cigni dalla loro gelosa matrigna. Ferghus rivela che i due grandi tori dell'Ulster e del Connacht, protagonisti del *Táin,* sono di fatto esseri umani tramutati con un incantesimo e invitati dagli dèi per causare la rovina dell'Irlanda.

Ogni tentativo di rintracciare degli esempi di questa tradizione associata alla metamorfosi nei reperti archeologici si rivela necessariamente una pura speculazione. Esistono tuttavia immagini di divinità semi-zoomorfe o semi-umane, ed è possibile ipotizzare che gli dèi cornuti e Cernunnos, il dio con corna di cervo, fossero in effetti creature capaci di mutare forma. Le monete celtiche dell'Età del Ferro coniate da tribù galliche e britanniche che mostrano un grande corvo appollaiato sulla groppa di un cavallo possono rispecchiare la tradizione insulare delle dee-guerriere.

☐ *Kinsella 1969; Hennessy 1870-2, 32-55; Bhreathnach 1982, 243-60; Müller 1876-8, 342-60; O' Fáolain 1954; Lloyd, Bergin & Schoepperle 1912, 41-57; Mac Cana 1983, 72; Allen 1980, n. 526; Duval 1987; Laing 1969, 164; Ross 1961, 59ss; Green 1989, 86-96.*

Midhir Nel Ciclo Mitologico irlandese Midhir è il signore del *sídh* di Brí Léith (i *sídhe* erano i regni sotterranei degli dèi, dopo che questi furono cacciati dalla terra d'Irlanda dai Milesi). Il *Libro delle Invasioni* narra dell'invasione dell'Irlanda da parte dei Figli di Mil (o Milesi), che costrinsero i divini Tuatha Dé Danann sottoterra, dove divennero i signori dell'oltretomba al di sotto delle colline. La storia più importante riguardo a Midhir volge intorno al corteggiamento di Étain. Quando Midhir si presenta a casa con la sua nuova sposa, incorre nelle ire della prima moglie Fuamnach che usa le sue arti magiche per trasformare la giovane rivale in una farfalla, che sarà sospinta da un luogo all'altro per moltissimi anni. Midhir tenta disperatamente di ritrovare Étain e finalmente la rintraccia, rinata più di 1000 anni dopo la sua prima venuta al mondo ma sempre bellissima. La nuova Étain, tuttavia, è ora sposata con Eochaidh, re d'Irlanda, ed è inizialmente riluttante a tornare con Midhir, avendolo ormai dimenticato. Con un sotterfugio egli riesce a baciarla; Étain si ricorda allora di Midhir e del suo amore per lui e la coppia fugge finalmente dalla corte reale di Tara trasformata in cigni. Vengono però inseguiti dal re, ma Midhir fa apparire magicamente cinquanta donne, tutte identiche ad Étain. Per errore Eochaidh non sceglie la vera Étain ma la figlia avuta da lei, commettendo così l'orrore dell'incesto. *Vedasi anche* OENGHUS.

Un altro racconto su Midhir concerne anche il suo legame con gli uccelli: il *Libro di Leinster* contiene una storia nella quale il dio possiede tre gru ostili, che scoraggiano i viaggiatori dal fermarsi nella sua dimora e che derubano i guerrieri della loro forza (*vedasi* GRU).

☐ *Ross 1967a, 266; Mac Cana 1983, 90; Bergin & Best 1938, 137-96; Nutt 1906, 325-39; O' Fáolain 1954.*

miniatura, strumenti e armi in La tradizione di fabbricare modellini di armi, strumenti e altri oggetti di uso quotidiano era assai diffusa nell'antichità, e non era confinata unicamente al mondo celtico. Modellini di asce doppie (*vedasi* ASCIA DOPPIA) erano già presenti nella Creta minoica in-

torno al 2000 a.C. e la sepoltura di arnesi in miniatura nelle tombe egiziane era pratica comune.
Tuttavia, l'utilizzo di oggetti miniaturizzati come offerte votive sembra sia stato specialmente diffuso tra i Celti in Gallia e in Britannia, sia prima sia dopo l'occupazione romana. I modellini venivano inumati in tombe dell'Età del Ferro, ad esempio a Dürrnberg in Austria, dove nella sepoltura di una ragazzina affetta da rachitismo vennero poste un'ASCIA e una RUOTA in miniatura, che ella portò con sé nel suo viaggio nell'oltretomba. La presenza di strumenti miniaturizzati nei templi dà credito a chi li ritiene oggetti sacri. In templi preromani, come quelli di Frilford (Oxfordshire), Worth (Kent) ed HARLOW (Essex), modellini di spade e scudi vennero presentati come offerte, forse ad una divinità della guerra. Anche molti templi romano-celtici hanno prodotto oggetti in miniatura: in quello di Woodeaton (Oxfordshire) alcuni devoti offrirono sei lance in miniatura, tre delle quali erano state deliberatamente danneggiate come atto religioso (*vedasi* DANNO RITUALE). Anche nei templi di Lamyatt Beacon (Somerset) e di Thistleton (Leicestershire) furono rinvenuti modellini di lance.
Non è sempre chiaro se i modellini fossero o meno dedicati a divinità particolari. Alcune repliche di asce trovate in Svizzera recano incisi i nomi di alcuni dèi – Giove, Minerva e le Dee-madri. Le armi di offesa, come le spade, o di difesa, come gli scudi, erano forse delle offerte fatte al dio della GUERRA o, in alternativa, il devoto stesso poteva essere un soldato. Le lance, specialmente negli insediamenti civili della Britannia romana, potevano anche essere delle offerte agli dèi della caccia piuttosto che a divinità guerriere, mentre i modellini di ruote erano probabilmente offerte votive associate al culto del dio del sole. Ma il gruppo più numeroso di miniature è formato dalle asce, ed è tale categoria che risulta difficile da ascrivere ad un culto specifico. Alcuni casi sembrano suggerire

Il dio con corva di cervo Cernunnos, qui su un rilievo di Vendoeuvres (Indre) rispecchia la tradizione celtica della **metamorfosi** o trasformazione.

che le asce fossero un simbolo generico di buona fortuna.
Esistono ragioni complesse alla base delle offerte di oggetti in miniatura nei templi e della loro presenza come parte del corredo funebre. Una certa importanza potevano ricoprire anche fattori economici e di convenienza. Di fatto alcune miniature venivano indossate come talismani e la loro piccola dimensione era quindi necessaria. Un aspetto sorpendente di molti modellini risiede nell'attenzione fatta nel copiare il più accuratamente possibile il prototipo originale. Così, l'artigiano che fabbricò il modellino di ascia trovato a Tiddington (Warwickshire) si preoccupò di fondere separatamente la lama e il manico, ad imitazione di una ascia reale fatta di legno e ferro. È decisamente possibile che la miniaturizzazione fosse un atto religioso deliberato; rendere di proposito un oggetto troppo piccolo per poterlo utilizzare nella vita reale significava forse renderlo un dono adatto alle potenze soprannaturali.

□ *Green 1975, 54-70; 1981b, 253-69; 1985, 238-41; 1986, 220-2; Pauli 1975, fig. 3; Kirk 1949, 32ss; Leech 1986, 259-328.*

Moccus *vedasi* MERCURIO MOCCUS.

Modron Nel *Racconto di Culhwch e Olwen*, facente parte del ciclo mitologico del Galles, si allude a Modron come alla madre di MABON (il Giovane Divino, o il Figlio Divino), che venne sottratto alla madre all'età di tre giorni. Questa allusione è interessante poiché fornisce una prova indiretta della discendenza per via femminile: solo la madre di Mabon viene citata, non il nome del padre. Il nome "Modron" significa "Madre Divina" ed ella compare forse su una pietra d'epoca romano-celtica proveniente da Ribchester, nella Britannia settentrionale, dedicata a MAPONUS (Mabon) e raffigurante le immagini di due divinità femminili.

□ *Ross 1967a, 215.*

Mogons Il nome di questo dio significa "Grande"; era venerato nel nord della Britannia, dove era particolarmente popolare nell'area del Vallo di Adriano. Mogons era invocato a Netherby (Cumbria) e a Risingham (Northumberland), Old Penrith e High Rochester. Come VITIRIS, il nome del dio era soggetto a varianti come "Mogunos", "Mountus" e "Mogtus". Il dio compare in forma multipla a High Rochester, dove un altare reca la dedica "Dis Mountibus" – "agli dei Mountus/Mogons". È interessante notare che l'iscrizione di Netherby è a Mogons Vitiris, il che implica una confusione e una fusione tra le due divinità.
Mogons non era confinato alla Britannia, ma era noto anche nella Germania Superior e nella Gallia orientale: una dea Moguntia è testimoniata a Sablon in Alsazia, e APOLLO GRANNUS Mogounus era invocato a Horburg. Le varie combinazioni e associazioni del nome di Mogons suggeriscono che il termine non fosse tanto un vero e proprio nome quanto un titolo, che poteva essere assegnato a numerose altre entità divine.

□ *Ross 1967a, 375; Jackson 1953; R. I. B., 971, 921, 922, 1225, 1226, 1269; C. I. L. XIII, 5315; Bémont 1981, 65-88.*

mondo ultraterreno *vedasi* OLTRETOMBA.

moneta Le monete celtiche preromane presentano di frequente un'iconografia dal contenuto religioso che tuttavia, con grande probabilità, perde il suo valore sacro nel contesto della moneta. È possibile che la preferenza per le immagini di cavalli sul rovescio delle monete rispecchiasse l'importanza religiosa e il prestigio attribuiti a questi animali nella società celtica, benché il prototipo dell'immagine che qui vi compare derivi dal disegno del carro di Apollo visibile sulle monete coniate da Filippo II di Macedonia. Vi sono monete celtiche che presentano motivi molto particolari: alcune emissioni bretoni raffigurano dei cavalli con grandi uccelli rapaci

sulla groppa. Gli studiosi hanno collegato questa oscura iconografia alla primitiva mitologia irlandese, nella quale la dea della guerra Badbh si trasforma in cornacchia per tormentare gli eserciti. Un'emissione degli Aulerci Eburovici, del nord della Gallia, ritrae una TESTA umana con un cinghiale sul collo, un'immagine analoga alla statua del dio-cinghiale di EUFFIGNEIX (Haute-Marne). Monete dei bretoni Osismi mostrano una testa umana circondata da teste più piccole legate alla più grande per mezzo di catene. L'immagine può collegarsi a quella del dio celtico Ogmios di cui parla Luciano di Samosata. Sulle monete venivano anche raffigurati molti animali comuni nell'iconografia religiosa celtica e nella tradizione mitologica: oltre ai cavalli, compaiono cinghiali, gru, cervi, tori e serpenti con testa d'ariete. Figure di donne alla guida di carri rappresentano probabilmente delle divinità, e ciò richiama alla mente dee come l'irlandese Medb che, sul proprio carro da guerra, passava in rassegna le sue truppe. *Vedasi anche* SULIS.

☐ *Allen 1980; van Arsdell 1989; Green 1990a.*

montagna Il fondamentale animismo della religione celtica portò alla nascita di culti associati a una serie di fenomeni naturali, come i fiumi, le sorgenti e le montagne. Nelle collinose regioni della Gallia si veneravano numerose divinità connesse a luoghi elevati. VOSEGUS era il dio dei Vosgi, Albiorix dominava le colline intorno al monte Ventoux in Vaucluse (Valchiusa), e LATOBIUS era il dio del monte Koralpe nella Carinzia austriaca. Il grande santuario di LE DONON venne costruito sulle alte montagne dei Vosgi ed era dedicato al Mercurio celtico. Nei Pirenei si venerava una versione celtica di GIOVE: in alcuni piccoli templi montani fuori mano furono rinvenute dediche al dio iscritte su piccoli altari in pietra decorati con i simboli solari della ruota e della svastica. Sempre sui Pirenei altre dediche erano semplicemente

Il nome della dea gallese **Modron** significa Madre. Questa piccola Dea-madre proviene dalla città romana di Caerwent, nel Galles meridionale.

Moneta d'oro dei Parisii, raffigurante una testa umana stilizzata (I secolo a.C., Francia).

rivolte "alla montagna". Il dio del cielo celtico era associato in modo particolare alle montagne, poiché queste si innalzavano verso il suo celeste elemento. GIOVE BRIXIANUS era venerato a Brescia; GIOVE LADICUS era lo spirito del monte Ladicus nel nord-ovest della Spagna; GIOVE POENINUS proteggeva il passo alpino del S. Bernardo. Questi dèi erano probabilmente collegati con i fenomeni atmosferici e con i temporali oltre che con il cielo e le montagne. Divinità della tempesta e delle sommità montuose erano ben noti al di fuori del mondo celtico, specialmente ad oriente: un esempio di ciò può essere il Dolicheno venerato sui monti di Doliche, in Siria, o l'Hadad di Nabatea.

☐ *Hatt 1964; Green 1986, 67-8; 1984, 257-60; Pascal 1964, 76-83; Toutain 1920, 143ss; de Vries 1963, 39; Alföldy 1974, 23; Leber 1967, 517-20.*

Moritasgus *vedasi* APOLLO MORITASGUS.

Morrigán La "Regina delle Illusioni" o "dei Fantasmi" appartiene al gruppo di dee della guerra irlandesi (*vedasi* GUERRA, DIO DELLA). Le altre sono Nemhain, la BADBH e Macha. Esse condividono tutte la caratteristica di apparire in forma singola o triplice e di combinare un ruolo sessuale ad un ruolo guerresco. Queste divinità non ingaggiano battaglia personalmente ma condizionano psicologicamente gli eserciti con la loro spaventosa presenza. In buona misura le diverse dee di questo gruppo sono intercambiabili. Ad esempio, sia la Badbh sia la Morrigán si trasformano in CORVI O CORNACCHIE sui campi di battaglia.

La capacità di passare dalla forma umana a quella animale o di modificare il proprio aspetto umano è un tratto comune a diverse dee irlandesi (*vedasi* METAMORFOSI): le tradizioni relative alla Morrigán sottolineano questo aspetto della sua natura, ben esemplificata in un racconto connesso a Cú Chulainn. L'eroe dell'Ulster incontra la Morrigán sotto forma di una bellissima fanciulla che gli confessa il suo amore. Egli la respinge ed ella, per vendicarsi, lo assale trasformandosi successivamente in anguilla, in lupo e in una giovenca rossa e senza corna. Cú Chulainn riesce però a sconfiggerla e quando egli è ormai stremato la Morrigán gli appare come vecchia che munge una mucca. Quando la donna gli dà da bere Cú Chulainn la benedice ed ella guarisce dalle ferite infertele dall'eroe. Ma è in forma di uccello necrofago, cornacchia o corvo, che la Morrigán compare con maggiore frequenza. In alcune tradizioni è lei, non la Badbh, a posarsi sulla spalla di Cú Chulainn al momento della sua morte, indicando in tal modo che è possibile avvicinarsi a lui senza pericolo per mozzargli il capo. È in forma di uccello che la Morrigán comunica con il Toro Bruno di Cuailnge, avvertendolo del suo destino.

In aggiunta ai suoi attributi guerreschi, la Morrigán possiede un potente simbolismo sessuale e di fertilità. Ciò è evidente nei suoi tentativi di seduzione, come giovane fanciulla, verso Cú Chulainn. In un altro racconto la Morrigán si accoppia ritualmente con il progenitore divino, il Daghda, stando a cavalcioni di un fiume con un piede su entrambe le sponde. In questo caso ella rappresenta la dea della fertilità che si unisce con il dio protettore della tribù. Il ruolo sessuale/materno della Morrigán si riflette ulteriormente in un toponimo irlandese, "le mammelle della Morrigán". Questa combinazione delle funzioni guerresche e sessuali è un elemento comune a diverse dee insulari: lo stesso avviene per Macha e anche la dea-regina Medb del Connacht ricopre questo duplice ruolo.

Un altro aspetto del carattere della Morrigán riguarda il suo ruolo di profetessa (*vedasi* ORACOLO). Nel corso della guerra tra il Connacht e l'Ulster, ella avverte il Toro Bruno di Cuailnge del destino che lo aspetta. Dopo il suo accoppiamento con il Daghda, la Morrigán consiglia il dio su come comportarsi con i Fomori, i nemici dei

Tuatha Dé Danann. Quando questi ultimi risultano vincitori ella si lascia andare a profezie apocalittiche. Come la Badbh, la Morrigán appare come "Lavandaia al Guado", figura del destino che predice la morte dei guerrieri, lavandone le armi e le armature nel fiume. Il Daghda incontra la Morrigán in questa veste, il giorno della festa di Samhain, ed è in tale occasione che si unisce ritualmente a lei.
Come ultima caratteristica la Morrigán è in grado di fare incantesimi: possiede una mandria di mucche fatate e, come narra una leggenda, getta un incantesimo su una donna mortale, Odras, trasformandola in una pozza d'acqua poiché il toro di questa si è accoppiato con una delle sue mucche. La punizione è forse causata dall'unione tra ciò che è immortale con ciò che non lo è, tra il mondo terreno e quello soprannaturale.

☐ *Hennessy 1870-2, 32-55; Olmsted 1982, 165-72; Kinsella 1969; Mac Cana 1983, 86, 92; Ross 1967a, 219, 244, 247; Stokes 1895, 65.*

morte Sia la letteratura, classica e vernacolare, sia l'archeologia testimoniano abbondantemente la fede dei Celti in un vita dopo la morte. Temi costantemente presenti in queste fonti sono la TRASMIGRAZIONE DELLE ANIME e la RINASCITA. Le tombe dell'Età del Ferro contenevano spesso ricchi corredi funebri, che attestavano il bisogno di strumenti e beni materiali da portare nell'aldilà, percepito come un mondo essenzialmente simile alla terra. La presenza di elaborati rituali in connessione ad alcune sepolture celtiche evidenzia l'importanza attribuita alla morte. Nella regione della Marna e nello Yorkshire orientale, ad esempio, i personaggi di alto rango venivano seppelliti insieme a carri o carretti a due ruote (*vedasi* CARRO/CARRETTO, SEPOLTURA CON). Verso la fine dell'Età del Ferro nella Britannia sud-orientale, gli aristocratici celtici erano sepolti con tutte le provviste necessarie al BANCHETTO dell'oltretomba. Ma prima del

La **morte** per decapitazione era un destino comune ai prigionieri di guerra. La testa di questo giovane fu dedicata agli dèi a Roquepertuse in Provenza nel III secolo a.C.

I secolo a.C., nell'Inghilterra centro-meridionale solo circa il sei per cento della popolazione poteva permettersi una sepoltura formale. È anche stato suggerito che tali sepolture avvenissero in seguito a morti anomale.
Diverse divinità erano associate alla morte e all'oltretomba. Il dio romano-celtico DISPATER ne è un esempio, l'irlandese DONN un altro. L'OLTRETOMBA gallese si chiamava Annwn, governato da Arawn. In Irlanda l'oltretomba poteva essere situato in luoghi diversi, isole nel mare o SÍDHE sotterranei. *Vedasi anche* DA DERGA.
☐ *Green 1986, 121-30; Cunliffe 1983, 155-71; Wait 1985; Mac Cana 1983, 128-31; Whimster 1981.*

mostro Questo termine viene utilizzato per descrivere gli esseri ibridi, soprannaturali che compaiono nell'iconografia e nella letteratura vernacolare dei Celti. Una caratteristica della percezione che le popolazioni celtiche avevano del soprannaturale era la mancanza di confini rigidi tra la forma umana e quella animale, e il conseguente scostamento dalla rappresentazione naturalistica. Così abbiamo diverse immagini sacre, come quella del TORO A TRE CORNA, del SERPENTE CON CORNA D'ARIETE, di esseri con teste enormi o tricefali, di dèi cornuti e la figura semi-umana, semi-serpentiforme del gigante sulla COLONNA DI GIOVE. Altre creature mostruose presenti nell'iconografia includono il "Tarasque" di NOVES ed il mostro di LINSDORF, bestie da preda ibride che divorano corpi umani in un'allegoria del trionfo della morte sulla vita.
La mitologia in vernacolo del Galles e dell'Irlanda è piena di esseri mostruosi e innaturali, giganti e forme ibride. Nel *Racconto di Culhwch e Olwen*, il padre di Olwen è un gigante, chiamato Ysbaddaden. Nella storia irlandese di Diarmaid e Gráinne, gli amanti fuggitivi si imbattono in una foresta magica dove l'albero dell'immortalità è custodito da un gigante, Sharvan l'Arcigno, che ha lunghe zanne adunche, un occhio solo e che è virtualmente immortale.
☐ *Stead 1985a, 40-2; Green 1986, 135-6, 189-99; Jones & Jones 1976; O' Fáolain 1954.*

Mšecké Žehroviče Dal sito di Mšecké Žehroviče, non lontano da Praga, proviene un raro esempio di arte religiosa figurativa preromana, sotto forma di una testa in pietra arenaria a grandezza naturale di divinità maschile, databile tra il III e il II secolo a.C. La testa rivela la classica stilizzazione celtica nei rotondi occhi fissi, nei cappelli che formano una specie di corona intorno alla testa, nelle sopracciglia curvilinee e nei bizzarri baffi a ricciolo. Il collo è ornato da un *torquis* con le estremità a tampone; la testa era stata probabilmente staccata da una statua maschile completa. Il sito di ritrovamento della testa può essere significativo: essa venne scoperta nel 1943 all'esterno dell'angolo sud-occidentale di un VIERECKSCHANZE o recinto rituale, nei pressi del quale si trovavano tombe e fosse contenenti resti di animali sacrificati. *Vedasi anche* LIBENIČE.
☐ *Megaw 1970, 113, n. 171; Megaw & Megaw 1989, 124, fig. 178, tav. XVII.*

Mullo *vedasi* MARTE MULLO.

N

Nabelcus *vedasi* MARTE NABELCUS.

Nages Era un *oppidum* celtico vicino a Nîmes in Provenza. Vi si trovava un tempio del quale sopravvive l'architrave che reca, scolpito nella pietra, un fregio raffigurante teste mozzate che si alternano con cavalli al galoppo. In considerazione del gran numero di immagini provenienti dai vicini siti di ENTREMONT e ROQUEPERTUSE, le figure dell'architrave di Nages riflet-

tono forse la predilezione dei Celti di questa regione per il culto della testa umana (*vedasi*, TESTE, CACCIATORI DI). Alcuni scrittori classici alludono alla pratica celtica di conservare le teste dei nemici uccisi, appendendole alla sella dei loro cavalli e offrendole agli dèi nei templi.
☐ *Green 1989, 111; Bémont 1984, n. 154.*

Nantosuelta Su un rilievo in pietra trovato nei pressi del Mitreo di Sarrebourg, nel territorio tribale dei Mediomatrici, si trova la rappresentazione di un dio e di una dea (*vedasi* COPPIA DIVINA) che, sulla dedica annessa, sono chiamati "Sucellus" e "Nantosuelta". Il dio porta un vaso ed un martello dal lungo manico; la dea ha una patera dalla quale offre libagioni sull'altare, mentre la sua mano sinistra regge un curioso oggetto formato da una piccola casa posta sulla sommità di un'asta o di uno scettro. Al di sotto della coppia si trova la figura di un corvo. Il nome di SUCELLUS significa "Buon Battitore", quello di Nantosuelta viene generalmente interpretato come "Fiume Serpeggiante" o "Torrente Impetuoso", un nome collegato all'acqua che sembrerebbe unire questa dea al gruppo di divinità acquatiche, benché la sua iconografia non rifletta tale simbolismo. Un altare rinvenuto insieme alla pietra di Sarrebourg con l'iscrizione a Sucellus e Nantosuelta reca un'immagine della dea da sola, con una dedica da parte di un membro della tribù dei Mediomatrici. Anche in questo caso ella regge con una mano un palo con una piccola casa posta sulla sua cima, mentre nell'altra tiene ciò che potrebbe essere un alveare sul quale è appollaiato un CORVO. Alla sua sinistra si trovano ammucchiati al suolo tre oggetti, che vengono generalmente interpretati come favi. Altre raffigurazioni di una dea mostrano essenzialmente lo stesso simbolismo, rendendo verosimile la sua identificazione con Nantosuelta: un ritratto ora perduto proveniente da Speyer, nel territorio dei Nemetes, nella Gallia orientale, rappresentava una dea con lo scettro

Il "Tarasque" di Noves in Provenza, un **mostro** che divora un arto umano, con gli artigli appoggiati su due teste mozzate, e che risale al III secolo a.C.

Testa in pietra di un dio con un *torquis* al collo, proveniente da un *Viereckschanze* di **Mšecké Žehrovice** (III secolo a.C., Cecoslovacchia).

sormontato da una casa, dei frutti ed un corvo posato ai suoi piedi. A Teting nel territorio dei Treveri, una divinità femminile porta un vaso e il simbolo della casa sul palo. Altre rappresentazioni di una dea che potrebbe essere Nantosuelta sono presenti nella regione del Lussemburgo, sempre nel territorio dei Treveri: le immagini ritraggono una divinità femminile seduta in una *aedicula*, o modellino di tempio, in compagnia di un corvo. Qui sembra prevalere un simbolismo di benessere, prosperità e abbondanza. Lo scettro sormontato dalla piccola casa e l'alveare rivelano che Nantosuelta era una divinità domestica, guardiana del focolare e della casa; il vaso potrebbe essere un emblema di rigenerazione, come il CALDERONE; ma il corvo, uccello necrofago, introduce forse un elemento più tetro, legato alla morte, ed evidenzia il ruolo della dea come protettrice delle anime nell'oltretomba.
In varie immagini provenienti da molte altre parti della Gallia celtica e della Renania, una dea accompagna un dio con un martello dal lungo manico come principale attributo. È possibile, benché non sia assolutamente certo, che tale coppia possa essere identificata con Sucellus e Nantosuelta come questi appaiono nella pietra di Sarrebourg. Coppie divine di questo tipo erano assai comuni, particolarmente in Borgogna, nei territori tribali degli Edui e dei Lingoni. Qui le divinità compaiono in associazione con il VINO e con la vendemmia e vengono frequentemente rappresentate con barili o grandi brocche di vino. Ancora un volta gli emblemi personali della dea, la cornucopia e la patera, indicano il suo ruolo di divinità del nutrimento, della fertilità e dell'abbondanza.
In Britannia è documentata un'unica possibile raffigurazione di Nantosuelta: una piccola pietra proveniente da East Stoke (Nottinghamshire) nel territorio dei Corieltauvi ritrae una coppia: un dio anziano ha in mano un martello dal lungo manico, mentre la dea è rappresentata con capelli irsuti, un pesante *torquis*, o collare celtico, al collo e con una gonna a balze. Ella tiene una scodella di mele davanti a sé, quasi a rispecchiare la produttività della terra.

☐ *Espérandieu, nn. 4566, 4568, 6000; C. I. L. XIII, 4542, 4543; Green 1989, 27, 42-3, 49, figg. 18, 19; Wilhelm 1974; Linckenheld 1929, 40-92; Toynbee 1964, 176.*

Naoise è uno dei tre figli di Uisnech; compare nel Ciclo dell'Ulster, e il suo tragico destino di morte verrà determinato dalla sua relazione d'amore con la potente DEIRDRE.
Prima della nascita di Deirdre il druido Cathbadh predice che ella sarà bellissima ma che causerà rovina tra gli uomini dell'Ulster. Re Conchobar la prende sotto la sua protezione e tiene la sua bellezza nascosta al mondo, dal momento che desidera sposarla egli stesso. Un bel giorno Deirdre vede Conchobar scuoiare un vitello, mentre un corvo ne sta bevendo il sangue sulla neve. Ella proclama che l'uomo che amerà dovrà possedere la medesima combinazione di colori, capelli neri, pelle bianca e guance rosse. La dama di compagnia di Deirdre afferma che Naoise corrisponde a tale decrizione. Deirdre riesce a sottrarsi alla tutela di Conchobar e tenta di sedurre Naoise. Memore della profezia di Cathbadh, il giovane inizialmente la respinge ma quando Deirdre fa appello al suo onore egli fugge con lei, insieme ai suoi due fratelli, Ainle e Ardan. Essi si rifugiano dapprima nell'Irlanda del sud e quindi in Scozia, dove offrono i propri servigi al re. Il sovrano scozzese, tuttavia, concupisce Deirdre e i fuggitivi sono costretti a scappare di nuovo. Re Conchobar, però, li rintraccia e manda una falsa promessa di perdono ai figli di Uisnech, inviando messi ed amici per persuaderli a tornare a casa. Deirdre sogna del tradimento e avverte Naoise e i suoi fratelli. Ciononostante essi si mettono in viaggio verso Emhain Macha insieme all'amico FERGHUS, la cui presenza rappresenta per loro una garanzia di salvezza. Tuttavia,

mentre stanno per giungere ad Emhain Macha, Ferghus viene separato dai giovani con l'inganno. Conchobar convince Naoise ed i fratelli a deporre le armi, e questi sono uccisi tutti insieme da un unico colpo di spada sferrato da Eoghan, figlio di Duracht.
Vi sono numerosi elementi di grande interesse in questo racconto: innanzitutto, i due fratelli di Naoise non posseggono una personalità o un'identità indipendente; sono solo nomi e appaiono unicamente al fine di aggiungere una dimensione triadica al personaggio dello stesso Naoise. In secondo luogo, Deirdre esemplifica l'eroina irlandese di grande potenza, essendo la sua personalità molto più forte di quella dell'amato ed essendo così bella che nessun uomo può resisterle, sebbene sia in gioco il suo onore. La storia appartiene ad un tema mitologico consolidato, nel quale un'eroina semi-divina si unisce ad un giovane facente parte di una triade molto unita di fratelli.
☐ *O' Fáolain 1954; Cormier 1976-8, 303-15; Rolleston 1985, 201.*

Natura, dio della *vedasi* CACCIA, DIVINA; CERNUNNOS; SILVANO.

Nechtan La *Storia dei Luoghi* (il *Dinnshenchas*), compilata nel XII secolo, contiene una grande quantità di notizie topografiche sull'Irlanda, alcune delle quali possono ricollegarsi ad un'epoca molto più antica. Nechtan vi compare come marito di BOANN, lo spirito del fiume BOYNE. Nechtan era un'antica divinità acquatica che possedeva un pozzo sacro, la fonte del sapere: solo lui e i suoi tre servitori portacoppe potevano avvicinarsi a questo pozzo. Ma Boann infranse il tabù e si recò al pozzo di Nechtan: l'acqua allora si sollevò infuriata e straripò, diventando un torrente impetuoso che inseguì e inghiottì Boann, dando così origine al fiume Boyne.
☐ *Stokes 1894, 315-16; Ross 1967a, 21; Mac Cana 1983, 32; Berresford Ellis 1987, 178; Gwynn 1913, 28ss.*

Architrave decorata con cavalli al galoppo alternati a teste umane mozzate, proveniente dall'oppidum celtico preromano di **Nages**, in Provenza.

La dea **Nantosuelta**, che regge una casa sulla sommità del suo scettro, accompagnata da Sucellus, su un rilievo di Sarrebourg, presso Metz (Francia).

Nehalennia Era un dea celtica venerata in due templi situati lungo le coste olandesi del Mare del Nord, nel territorio tribale dei Morini. Uno dei santuari si trovava a DOMBURG sull'isola di Walcheren, l'altro a COLIJNSPLAAT, sull'estuario della Schelda orientale; entrambi furono sommersi nell'antichità quando le coste vennero invase dalle acque del Mare del Nord.
I fiorenti santuari di Nehalennia erano frequentati da ricchi devoti, e molti altari sopravvissuti forniscono interessanti informazioni riguardo alla dea e al suo culto. Nehalennia era principalmente una dea dei naviganti, che la pregavano di concedere loro un viaggio sicuro attraverso il mare e successo negli affari (*vedasi* MARE, DIO DEL). Alcuni devoti erano cittadini romani, molti erano Celti ed il nome di alcuni ne rivela l'origine germanica. Le dediche registrano frequentemente la professione di questi fedeli – capitani di marina, commercianti di vino, di sale, di salsa di pesce (*garum*) e di ceramiche.
Il nome di Nehalennia può significare "Guida" o "Timoniera" e la sua iconografia riflette spesso un simbolismo marino: a volte la dea compare in piedi sulla prua di una nave, con un timone o una gomena, e ogni tanto è associata ad immagini di creature marine (*vedasi* DELFINO) o al dio romano del mare NETTUNO.
Altri due aspetti caratteristici del culto di Nehalennia sono il simbolismo di FERTILITÀ e la presenza di un CANE accanto a lei. La dea stessa viene raffigurata come una giovane donna, che spesso indossa un abbigliamento distintivo, una corta mantellina sulle spalle e una cuffia rotonda, entrambe facenti forse parte di un costume regionale. Ella è ritratta frequententemente seduta su una sedia, a volte sotto ad un baldacchino a forma di conchiglia, attorniata dai suoi attributi particolari: una cesta di frutta in grembo, un'altra in terra vicino ai suoi piedi e quasi sempre un grande cane dall'aspetto benevolo al suo fianco. *Cornucopiae* ed alberi (*vedasi* ALBERO) decorano sovente le pareti laterali dei suoi altari, mentre sulla sommità sono spesso visibili frutti scolpiti, ammucchiati come ad imitare le offerte sulla tavola.
Come già accennato, Nehalennia è diversa da molte divinità femminili celtiche per il fatto che, nella stragrande maggioranza delle sue raffigurazioni, ella compare in compagnia di un cane. La strettissima affinità tra la dea e l'animale è testimoniata dal fatto che questa creatura è generalmente ritratta nell'atto di rivolgere il suo sguardo in su verso la dea, e su uno degli altari di Domburg l'animale le siede così vicino che il suo naso arriva a toccarle il ginocchio. Il cane è grande ma chiaramente benevolo: ciò potrebbe indicare che in tale contesto ricopre il ruolo di protettore e di pacifico guardiano sia della dea sia degli umani che la invocano. Alcuni studiosi ritengono che il cane possegga un simbolismo ctonio, ma in tal caso non vi sarebbe comunque alcun legame con Cerbero, il feroce guardiano dell'Ade del mondo classico. È comunque possibile che il culto di Nehalennia possedesse molte sfaccettature: la sua iconografia acquatica, chiaramente associata con il Mare del Nord, poteva anche avere un significato di guarigione e di rigenerazione, e la dea si occupava forse del benessere dei suoi fedeli dopo la morte così come in vita.
Il culto di Nehalennia è caratteristico per la sua ricchezza e popolarità, per la varietà unita alla omogeneità delle immagini a lei connesse e per la quantità di informazioni che ci forniscono gli stessi dedicanti. In aggiunta al suo simbolismo marino, la presenza di motivi decorativi legati al mondo naturale colloca Nehalennia nel vasto gruppo di divinità femminili il cui compito era quello di occuparsi della fioritura e della fecondità della terra e della prosperità degli esseri umani. Il simbolismo del cane serviva probabilmente da collegamento tra le diverse componenti associate al suo ruolo: poteva combinare l'elemento protettivo con quello della guarigione e della rinascita dopo la morte. Sembra dunque che Nehalennia presie-

desse ad un culto importante e sfaccettato, composto da aspetti vari ma tutti correlati tra loro.

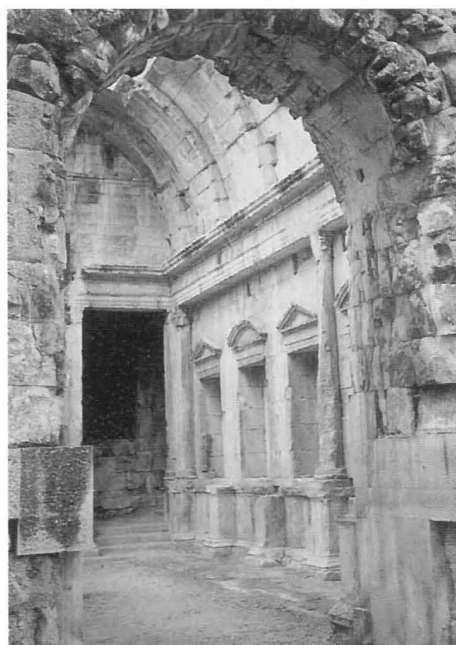
☐ *Green 1989, 10-16; Hondius-Crone 1955; van Aartsen 1971.*

Nemausus Anticamente Nemausus era il nome dell'odierna città di Nîmes in Provenza: qui si trovava un importante santuario connesso a sorgenti curative, dedicato allo spirito personificato del luogo, anch'esso chiamato Nemausus, un nome celto-ligure (i Liguri erano un gruppo di tribù di origine preceltica stanziate nell'estremo sud della Gallia). Una qualche forma di santuario in onore di Nemausus esisteva già nell'Età del Ferro, ma questo venne ingrandito ed ampliato nel tardo II secolo a.C. dopo la colonizzazione della regione da parte dei Romani, che incoraggiarono attivamente il culto celtico di Nemausus. La città di Nemausus (Nîmes) crebbe considerevolmente nel periodo augusteo (30 a.C. – 14 d.C.), e probabilmente i pellegrini, provenienti anche da regioni lontane, venivano attratti dalle acqua termali e dal santuario curativo di Nemausus.

Un altro gruppo di spiriti locali venerati a Nîmes erano le Nemausicae, o Matres Nemausicae, dee della fertilità e della guarigione legate anch'esse al santuario curativo. Sembra che in Provenza esistesse la tradizione di venerare nel medesimo luogo una divinità maschile singola e divinità femminili in forma multipla aventi tutti il medesimo nome; un esempio di ciò sono anche Glanis e le Glanicae, invocati a GLANUM.

☐ *Rivet 1988, 162; Clébert 1970, 253.*

Nemetona Come indica il nome stesso di questa divinità, Nemetona era una dea celtica del sacro BOSCO o "*nemeton*". Ella era venerata soprattutto dai Nemetes, una tribù celto-germanica: i due nomi hanno in comune la medesima radice "*nem*", e questo può indicare la posizione di Nemetona come dea tribale della regione.

La dea marina **Nehalennia**, con il suo cane ed una cesta di frutta, in una rappresentazione proveniente da un santuario sulla costa olandese del Mare del Nord.

Parte del grande santuario di **Nemausus**, dio delle sorgenti, a Nîmes.

Nemetona compare da sola in alcune dediche, ad esempio a Klein-Winternheim presso Magonza, dove è invocata in un'iscrizione su una tavoletta di bronzo da un membro dell'aristocrazia imperiale romana. Ma ella è più comunemente accoppiata con una versione celtica del Marte romano (*vedasi* MARTE RIGONEMETIS): la dea è ritratta con lui in una dedica ad Altripp vicino a Spira in Germania; e Marte e Nemetona vengono implorati anche in un'iscrizione a Grosskrotzenburg, vicino ad Hanau. A Bath una dedica fatta da un cittadino di Treviri affianca Nemetona a MARTE LOUCETIUS. Questo dio, una divinità della luce, è presente, ad esempio, nella Gallia Lugdunense. Nell'iscrizione di Bath si legge: "Peregrinus, figlio di Secundus, cittadino di Treviri, ha volentieri e giustamente adempiuto al suo voto a Loucetius Marte e Nemetona".
È possibile che la stessa Nemetona possedesse originariamente una funzione marziale, dal momento che il suo nome poteva essere associato a quello di NEMHAIN, una dea della frenesia guerriera, che compare nella mitologia irlandese.
☐ *de Vries 1963, 68; Cunliffe & Davenport 1985, 130; R. I. B., 140; C. I. L. XIII, 6131, 7412.*

Nemhain Il pantheon celtico irlandese includeva un certo numero di dee della guerra, tutte in buona misura intercambiabili una con l'altra (*vedasi* GUERRA, DIO DELLA). Le tre divinità più importanti erano Nemhain, Macha e la Morrigán, benché la stessa Morrigán apparisse spesso in forma triplice, proprio come Macha. Queste divinità erano simili alle Furie dei miti classici: tormentavano gli eserciti e spargevano il terrore con la loro sola presenza, benché non prendessero personalmente parte alle battaglie. Il nome di Nemhain significa "Frenesia", e il suo compito consisteva nel diffondere il panico tra i guerrieri. Nella guerra tra il Connacht e l'Ulster, Nemhain e le sue sorelle divine sparsero la paura tra gli uomini del Connacht: nell'ultima battaglia, la dea lanciò un urlo talmente agghiacciante contro gli eserciti d'Irlanda che combattevano Cú Chulainn e le truppe dell'Ulster che cento soldati del Connacht caddero al suolo morti per il terrore.
☐ *Kinsella 1969; Hennessy 1870-2, 32-55; Mac Cana 1983, 86.*

Nerthus Era una dea germanica della terra, descritta da Tacito (*Germania*, 40), che viaggiava su un carro attraverso le proprie città alla guida di processioni rituali. Ella è dunque correlata sia con l'irlandese MEDB, la dea-regina del Connacht di cui si narra nel Ciclo dell'Ulster, che percorre su un carro da guerra il campo di battaglia, sia con alcune rappresentazioni romano-celtiche della DEA-MADRE. Un gruppo scultoreo di Essey, in Borgogna, ritrae due madri sedute insieme in una *biga* (un carro con tiro a due). La descrizione che Tacito fa di Nerthus richiama anche alla mente il carro cultuale del VII secolo a.C. di STRETTWEG, in Austria, sul quale una dea si trova in piedi, circondata da soldati e animali. È probabile che immagini di Nerthus venissero portate su un carro attraverso i suoi territori per benedire i campi e renderli fertili.
☐ *Espérandieu, n. 2325.*

Nettuno Apparentemente il dio del mare romano non venne adottato nel pantheon celtico su vasta scala. Vi è tuttavia un piccolo numero di testimonianze che riguardano l'associazione tra questa divinità e i culti indigeni dell'Europa occidentale. Esisteva un legame tra l'iconografia della dea del Mare del Nord, NEHALENNIA, venerata sulle coste olandesi, e quella di Nettuno. In Britannia un'iscrizione frammentaria proveniente da Chesterholm, nell'area del Vallo di Adriano, viene variamente interpretata come una dedica al solo Nettuno o a Nodens Nettuno. Se quest'ultima lettura è corretta, Nettuno verrebbe dunque equiparato al dio dei Dobunni, NODENS, che aveva un impor-

tante santuario a Lydney, sul fiume Severn. Infine, il grande frontone del tempio nel santuario di Sulis Minerva a Bath mostra il volto di un essere che può essere visto come una testa maschile di Medusa; le onde formate dai lunghi capelli e la barba, tuttavia, richiamano la chioma ricciuta di un dio del mare, forse Nettuno o un suo equivalente celtico.

☐ *Hondius-Crone 1955; van Aartsen 1971; R. I. B., 1694; Ross 1967a, 178; Cunliffe & Fulford 1982, tav. 10.*

Neuvy-en-Sullias Sulla riva sinistra della Loira, di fronte al santuario celtico di Fleury (Floriacum) venne scoperto un deposito di figurine in bronzo risalente alla tarda Età del Ferro, che fu forse seppellito al tempo della conquista romana della Gallia. I bronzi includono statuette maschili e femminili nell'atto di una sacra danza, e alcune superbe statuette di animali, tre cinghiali quasi a grandezza naturale, un cavallo e un cervo. Il cavallo reca l'iscrizione "sacro al dio RUDIOBUS"; le corna del cervo sono nella fase del velluto primaverile, segno di un simbolismo stagionale.

☐ *Pobé & Roubier 1961, n. 54, tavv. 47-50; Megaw 1970, n. 238; Espérandieu, nn. 2978, 2984; Green 1989, figg. 55, 59, 63.*

Niall *vedasi* EMHAIN MACHA; MEDB.

Nîmes *vedasi* NEMAUSUS.

Nodens Il grande santuario curativo di Lydney Park, nel Gloucestershire, probabilmente costruito nel corso del III secolo d.C., era dedicato ad un dio britannico chiamato Nodens. Il suo nome è etimologicamente correlato a "Nuadu Argatlam", l'irlandese "NUADU dalla Mano d'Argento", uno degli dei-sovrani dei Tuatha Dé Danann. Il nome Nodens viene a volte interpretato come "ricco" oppure "creatore di nuvole".
A LYDNEY, le iscrizioni che alludono a

Un druido nel sacro boschetto di Stonehenge. **Nemetona** era la dea dei boschetti. Disegno del XVIII secolo tratto da *Antiquities of England and Wales* di Francis Grose.

Testa maschile di Medusa dal frontone del tempio di Bath. L'immagine rappresenta una versione celtica di **Nettuno**, con i suoi lunghi capelli fluenti e la sua associazione con un importante santuario connesso alle acque sorgive.

Nodens recano dediche a lui solo o equiparandolo a Marte o a Silvano; Nodens poteva anche avere un altro santuario nel nord della Britannia, poiché sui basamenti di due statuette trovate vicino a Lancaster sono visibili dediche a Marte Nodens.
Che Nodens fosse un dio della guarigione è indicato non solo dal tempio di Lydney, che conteneva probabilmente un *abaton*, o dormitorio, per il "sonno risanatore", ma anche dalle offerte votive in esso rinvenute, che suggeriscono la presenza di pellegrini ammalati (*vedasi* ARTI E ORGANI, OFFERTE VOTIVE). Un modellino in bronzo di un braccio mostra segni di infermità e strumenti da oculisti attestano la presenza di problemi agli occhi. In aggiunta, sul luogo venne ritrovata una placca ossea con la raffigurazione di una donna "anatomicamente esplicita". Un aspetto interessante del santuario di Nodens risiede nel fatto che, sebbene non compaiano raffigurazioni del dio in forma umana, esistono ben nove figure di cani, tra le quali il bellissimo bronzo di un levriero scozzese. È possibile che il simbolismo del CANE derivasse dalle presunte proprietà terapeutiche della saliva di questa creatura.
L'equiparazione di Nodens con Marte e Silvano merita un attento esame: il MARTE celtico ricopriva, soprattutto, un ruolo protettivo o difensivo, e nell'Europa continentale era frequentemente associato ai culti curativi. Di conseguenza non deve sorprendere il fatto di trovare il dio collegato in Britannia all'importante santuario curativo di Lydney, nella sua veste di guerriero che combatte contro la malattia. L'associazione con il dio romano dei boschi SILVANO è più curiosa, ma sembra esistesse un legame religioso tra la caccia e la rigenerazione: il dio Apollo era sia cacciatore sia guaritore. In ogni caso Silvano era la divinità della foresta in fiore e di conseguenza incarnava la fertilità e la fioritura – entrambe appropriate ad un culto curativo. *Vedasi anche* NETTUNO.

☐ *Wheeler & Wheeler 1932; Carey 1984, 1-22; R. I. B., 305-8, 616, 617; Henig 1984, 51-6; Green 1986, fig. 72.*

Noves Una curiosa scultura proveniente da Noves (Bouches-du-Rhône) è il cosiddetto "Tarasque" di Noves. Esso raffigura un feroce MOSTRO, un lupo o un leone, con un braccio umano smembrato che pende dalla sua bocca. Le sue enormi zampe anteriori, con i loro artigli acuminati, sono appoggiate su due teste umane barbute. Le teste compaiono spesso nell'arte religiosa preromana di questa regione (*vedasi* ENTREMONT; ROQUEPERTUSE), e la statua di Noves può riflettere il simbolismo del trionfo della morte sulla vita. L'opera risale probabilmente al IV – III secolo a.C. e rappresenta un soggetto praticamente identico a quello del mostro di LINSDORF, in Alsazia. Queste immagini devono molto all'arte funeraria romana, che raffigura leoni o altre creature nell'atto di divorare corpi umani, in un'allegoria dei poteri distruttivi della morte. Il termine "Tarasque" deriva da una leggenda provenzale: questa narra di un mostro che usciva periodicamente dal Rodano, inerpicandosi sulle sue sponde, a Tarascona, divorando gli abitanti del luogo. Santa Marta venne da Les-Saintes-Maries-de-la-Mer e sconfisse la bestia con il segno della croce, salvando in tal modo la città.

☐ *Megaw & Megaw 1989, 170; Bémont 1984, n. 162.*

Nuadu Era un re irlandese della razza divina dei Tuatha Dé Danann. Nella Prima Battaglia di Magh Tuiredh, tra i Tuatha Dé e i Fir Bholg, Nuadu perse un braccio e fu quindi costretto a rinunciare al trono, dal momento che non rispondeva più ai criteri di perfezione fisica assolutamente necessari per regnare. Il fabbro-medico DIAN CÉCHT gli forgiò però un braccio artificiale d'argento e quindi Nuadu poté tornare al potere. Da quel momento in poi fu conosciuto come "Nuadu argat lámh" ("Nuadu dalla Mano d'Argento"). Ma nel corso delle successive guerre contro i Fomori, Nuadu venne messo alle corde dal terribile potere del re dei Fomori, BALOR dall'Occhio Malefico, e ce-

dette nuovamente il trono all'eroe LUGH. Questi si assunse il compito di organizzare la guerra e riuscì a sconfiggere lo stesso Balor.
Nuadu possiede diverse controparti: i reperti archeologici possono identificarlo con NODENS, il dio del santuario di Lydney sulla Severn. Entrambi i nomi significano forse "creatore di nuvole". Nella mitologia gallese, Nuadu potrebbe corrispondere a Nudd o Ludd, che era probabilmente un dio del sole. La perdita del braccio assimila Nuadu al germanico Tyr, il cui braccio destro fu strappato da un lupo. Dopo che i Tuatha Dé Danann furono costretti sottoterra dai successivi invasori d'Irlanda, i Milesi, Nuadu divenne il capo di un SÍDH, o tumulo dell'oltretomba, chiamato Almu, che gli venne successivamente strappato da Finn. *Vedasi anche* BRES.

☐ *Carey 1984, 1-22; Krappe 1932, 90-5; Le Roux 1963, 425-54; O' Rahilly 1946, 279; Rolleston 1985, 107-8, 346-7; Rhŷs 1901, 447; Mac Cana 1983, 58, 66; Macalister 1931; O' Fáolain 1954.*

numero I numeri possedevano un significato religioso assai importante. Quello di gran lunga più simbolico era il "tre"; gli esseri soprannaturali presenti nella tradizione mitologica vernacolare compaiono regolarmente in forma triplice (*vedasi* TRIPLICITÀ); e nell'iconografia celtica, sia le divinità maschili sia quelle femminili si presentano in triadi (*vedasi specialmente* DEA-MADRE; GENIUS CUCULLATUS).
Nell'antica tradizione letteraria del Galles e dell'Irlanda, erano generalmente significativi i numeri dispari. Spiccano tra questi il tre e i multipli di tre – come il nove e il ventisette. Anche il cinque e il sette avevano un valore simbolico: il cinque era associato alla totalità e all'interezza – i quattro punti cardinali con l'aggiunta del centro. Ma il numero tre sembra possedesse una particolare santità. Non solo alcune immagini venivano triplicate, ma alcune divinità potevano avere tre teste (*vedasi* TESTA TRI-

Danzatrice e cervo, facenti parte del deposito di figurine in bronzo proveniente dal santuario presso **Neuvy-en-Sullias** (I secolo a.C., Loiret, Francia).

PLICE; MERCURIO TRIFRONTE) o tre falli (*vedasi* MERCURIO CON TRE FALLI); inoltre tra i Celti il toro era spesso rappresentato con tre corna (*vedasi* TORO A TRE CORNA). *Vedasi anche* CÚ CHULAINN.
☐ *Rees & Rees 1961, 186-204; Green 1989, 169-205; 1990b.*

oca Su un'architrave del tempio romano-celtico di Roquepertuse in Provenza si trovava una grande oca di pietra, un simbolo di attenta vigilanza e di aggressione, che proteggeva il santuario dagli intrusi. Per i Celti l'oca era collegata alla guerra e alla protezione: così durante l'Età del Ferro nell'Europa centrale ed orientale le oche venivano seppellite nelle tombe insieme ai guerrieri. Spesso le divinità celtiche della guerra vengono ritratte in compagnia di oche: una figurina in bronzo di una dea-guerriera di Dinéault in Bretagna la rappresenta con un elmetto sormontato da un cimiero a forma di oca. Il Marte celtico era associato alle oche: egli compare con questi uccelli a Risingham nel nord della Britannia, ed un'oca si trova affiancata a MARTE THINCSUS (un dio germanico) a Housesteads. L'oca accompagna il pacifico dio-guaritore Marte Lenus a Caerwent (Gwent), presumibilmente in qualità di protettrice contro la malattia. Che le oche fossero sacre ai Britanni risulta implicito nel commento di Cesare (*de Bello Gallico* V, 12) che parla di un tabù che impediva di cibarsi di queste creature.
☐ *Hodson & Rowlett 1973, 189; Green 1989, 143; 1986, 187; Ross 1967a, 270-3, tavv. 19a, 58a; Megaw 1970, 17.*

Ocelus Tre iscrizioni provenienti dalla Britannia romana alludono al dio Ocelus. Egli è presente su due dediche provenienti da Caerwent, nel Galles: una compare sul basamento in pietra di una statua della quale sopravvivono solo un paio di piedi di uomo e due zampe d'oca. L'invocazione è a MARTE LENUS o Ocelus Vellaunus e allo spirito (*numen*) dell'imperatore, al quale l'opera fu dedicata il 23 agosto del 152 d.C. La seconda iscrizione di Caerwent dedica un altare a MARTE OCELUS. Il dio era anche venerato a Carlisle, dove era ancora equiparato a Marte e associato al culto dell'imperatore. Ocelus sembra quindi essere stato una divinità britannica, forse un dio tribale dei Siluri, associato al Marte romano probabilmente nella sua veste di protettore. A Caerwent, come abbiamo visto, Ocelus è collegato sia a Lenus, un dio-guaritore dei Treveri, sia a VELLAUNUS, documentato tra gli Allobrogi della Gallia.

Oenghus degli Uccelli era il dio irlandese dell'amore, e faceva parte dei divini Tuatha Dé Danann. Nell'antica letteratura viene presentato come colui che aiuta gli amanti nelle difficoltà, benché in un'occasione lui stesso sia innamorato. Oenghus era conosciuto come "mac Óc", il "Giovane Figlio", forse a causa delle circostanze legate alla sua nascita. Egli è il frutto dell'unione illecita tra BOANN e il Daghda, che tengono nascosta la gravidanza fermando il corso del sole nel cielo per nove mesi, così che Oenghus viene concepito e nasce nello stesso giorno.
Tre sono i racconti più importanti connessi a questo personaggio, e in due di essi egli aiuta coppie di amanti in pericolo. Nella storia di Midhir ed Étain, Oenghus corteggia la fanciulla a nome di Midhir. Più tardi riesce ad annullare parzialmente l'incantesimo scagliato su Étain dalla gelosa moglie di Midhir, Fuamnach, che l'ha trasformata in farfalla. La ragazza riacquista dunque forma umana dal tramonto al sorgere del sole, e trova riparo nel palazzo di Oenghus sul fiume Boyne. Nella storia di DIARMAID e GRÁINNE, il dio interviene per aiutare Gráinne e Diarmaid contro Finn, che vuole possedere la ragazza.

Oenghus è il padre adottivo di Diarmaid, e in un'occasione ne assume le sembianze per ingannare i guerrieri di Finn che stanno inseguendo il giovane. Oenghus trasporta magicamente Gráinne in un luogo sicuro quando, per ben due volte, rischia di essere scoperta da Finn.
Nel *Sogno di Oenghus* è il dio stesso a essere colpito dalla passione. Egli sogna una fanciulla sconosciuta, della quale si innamora disperatamente. Viene a sapere che il suo nome è Caer Ibormeith ("Bacca di Tasso") e la trova in compagnia delle sue ancelle sulle rive di un lago. Apprende anche che Caer può mutare forma, e che ogni due anni si trasforma per incanto in un CIGNO. Re Ailill del Connacht intercede a favore di Oenghus presso il padre di Caer, Ethal Anbual, capo del *sídh* di Uamain, ma inutilmente. L'unico modo per conquistare Caer è quello di unirsi a lei quando la ragazza è in forma di cigno. La metamorfosi ha luogo il giorno della festa di Samhain, il 1° novembre, e in quel momento Oenghus le si avvicina e può infine fuggire con lei, dopo essersi anch'egli trasformato in cigno. I due compiono in volo tre giri del lago, facendo addormentare tutti per tre giorni e tre notti con il loro magico canto, e volano infine al palazzo di Oenghus, a Brugh na Bóinne.
Oenghus è l'archetipo del "giovane" o del "giovane divino". In quanto tale può essere identificato con il britannico MAPONUS e con il gallese MABON.

☐ *O' Fáolain 1954; Nutt 1906, 325-39; Müller 1876-8, 342-60; Le Roux 1966, 132-50; Guyonvar'ch 1966b, 117-31; Lambert 1979, 141-69; Bergin & Best 1938, 137-96; Ross 1967a, 237.*

Ogmios Abbiamo notizie del dio Ogmios dagli scritti di Luciano di Samosata, un autore greco vissuto intorno al II secolo d.C. Ogmios veniva apparentemente assimilato al semi-dio classico ERCOLE. Luciano descrive un ritratto di Ogmios da lui visto quando risiedeva nella Gallia Narbonense, probabilmente nella zona di Marsi-

La santità dei **numeri** si riflette in questo vaso proveniente da Bavay (Nord), che mostra figure a tre teste.

Recipiente della tarda Età del Bronzo a forma di **oca** (Ungheria).

glia: era raffigurato con la clava e l'arco, normali attributi di Ercole, ma invece di apparire come il potente semi-dio della mitologia greco-romana, Ogmios-Ercole era un uomo anziano, calvo e bruciato dal sole. Curiosamente il dio descritto da Luciano trascinava dietro a sé un gruppo di uomini un po' alticci, uniti a lui da sottili catene d'oro che collegavano le loro orecchie alla punta della sua lingua. Luciano venne a sapere da un conoscente gallico che i Celti associavano l'eloquenza a Ercole, per via della sua forza. Oltre alla testimonianza di Luciano, il nome di Ogmios compare su due tavolette di piombo, o *defixiones*, rinvenute a Bregenz, sul Lago di Costanza; su una di queste si richiede che Ogmios maledica una donna sterile affinché questa non si sposi mai.
Oltre al nome, due ulteriori caratteristiche possono identificare l'Ogmios romano-celtico con il dio irlandese Oghma, presente nelle antiche fonti letterarie. Non solo Oghma viene descritto come un "uomo forte", al pari di Ercole, ma a lui si attribuisce anche la creazione dell'alfabeto *ogham*, un sistema di scrittura che consisteva in una serie di aste e tratti orizzontali o obliqui, incisi nella roccia o nel legno, che si diramavano da entrambi i lati di una lunga linea verticale.

☐ *Mac Cana 1983, 35-6; Thevenot 1968, 123-4.*

Oisin Nell'antico Ciclo di Fionn, Oisin è il figlio del grande guerriero irlandese FINN. La madre è Sava, che Finn incontra durante una battuta di caccia sotto forma di cerbiatta, essendo stata così trasformata dalla magia del Druido Nero. Sava viene nuovamente rapita dal Druido, e dopo qualche tempo Finn trova Oisin abbandonato in una landa desolata. Il fanciullo cresce quindi tra i Fianna (la confraternita di guerrieri guidata da Finn) e diviene uno dei suoi più coraggiosi campioni.
Il racconto più noto relativo a Oisin riguarda il suo soggiorno nella Terra dell'Eterna Giovinezza. Egli viene ammaliato da Niav dalla Chioma d'Oro, figlia del re di TIR NA NOG, la Terra dell'Eterna Giovinezza, e la sposa, seguendola fino a quel regno incantato. Tuttavia Oisin prova spesso un profondo struggimento per la sua vecchia vita, e contro la volontà di Niav ritorna alla sua terra, scoprendo che lì sono trascorsi 300 anni. Niav avverte Oisin che se desidera tornare da lei non dovrà mai posare il piede al suolo, una volta giunto in patria. Per puro caso Oisin cade da cavallo, e muore istantaneamente, ormai un vecchio decrepito di 300 anni. *Vedasi anche* CERVO.

☐ *O' Fáolain 1954; Mac Cana 1983, 104.*

Olloudius Luoghi tanto distanti tra loro come Custom Scrubs, sulle colline dei Cotswolds nel Gloucestershire, e Ollioules nella Gallia meridionale attestano la venerazione di un dio chiamato Olloudius. L'unica immagine esistente, rinvenuta nei Cotswolds, ritrae una figura maschile, realizzata nel tipico stile del luogo, con una testa piccola rispetto al grande corpo allungato, recante una patera, o ciotola per libagioni, e una doppia cornucopia. L'immagine è dedicata a Marte Olloudius, ma il dio non mostra attributi militari e indossa un berretto e un mantello al posto dell'armatura. Marte Olloudius appartiene a quell'importante gruppo di dèi celtici che venivano assimilati a Marte ma che si presentavano come pacifici protettori, guaritori e promotori della fertilità. Il duplice corno dell'abbondanza sottolinea la funzione di dio della prosperità che Olloudius ricopriva tra i Dobunni del Gloucestershire. Da Custom Scrubs proviene un'altra immagine, chiaramente opera del medesimo artista, sulla quale Marte è raffigurato con scudo, lancia e spada; anche in questo caso è presente una cornucopia, che indica la natura ibrida del Marte celtico. In questa pacifica regione, il dio-guerriero non era un combattente aggressivo in senso stretto ma aveva invece il ruolo di guardiano contro la malattia, la sterilità e altri mali.

☐ *Clébert 1970, 252; Green 1986, fig. 14; Ross 1967a, 172.*

oltretomba Tutte le categorie di testimonianze – quelle degli autori classici, della mitologia vernacolare e dell'archeologia – mettono in evidenza la fede dei Celti in una vita ultraterrena. I druidi gallici insegnavano che l'anima era immortale, ed esisteva la credenza nella TRASMIGRAZIONE DELLE ANIME. La presenza di cibo, bevande e oggetti di vario tipo all'interno delle sepolture dell'Età del Ferro testimonia la convinzione che il defunto avrebbe avuto bisogno dei suoi beni nell'altro mondo.
La tradizione vernacolare del Galles e dell'Irlanda dà corpo alla percezione dei Celti riguardo all'oltretomba. Nel Galles era chiamato ANNWN; in Irlanda vi era una serie di *sídhe* (*vedasi* SÍDH). L'oltretomba era un luogo indistinto, ambiguo, che prescindeva dai confini spaziali; così veniva collocato su un'isola o un gruppo di isole nei mari ad occidente, come nel *Viaggio di Bran*, al di sotto dell'oceano oppure sotto alle colline. I *sídhe* irlandesi erano le dimore dei divini Tuatha Dé Danann e si trovavano sotto all'Irlanda stessa. In Irlanda l'oltretomba poteva anche essere percepito come un ostello o *bruidhen*. Vi erano comunque delle caratteristiche comuni alle varie percezioni dell'oltretomba irlandese: questo era essenzialmente un luogo felice, la fonte di ogni sapere, dove vi era pace e armonia, pur continuando i combattimenti tra gli eroi. Vi si svolgeva un perpetuo festino, con svaghi, bellissime donne, musica incantata; nell'oltretomba non esisteva vecchiaia né malattia, ed era di fatto un'immagine speculare, magica e idealizzata, della vita terrena. Ogni *sídh* o *bruidhen* possedeva il proprio banchetto con l'inesauribile CALDERONE, presieduto da un dio, come ad esempio il dio-fabbro GOIBHNIU. I maiali venivano uccisi per essere mangiati e rinascere il giorno successivo, e il signore dell'oltretomba era spesso rappresentato come un uomo con un maiale sulla spalla

Altare proveniente da Caerwent (Galles meridionale), dedicato a Marte **Ocelus**.

Rilievo in pietra di Marte **Olloudius** e di un altro Marte locale, proveniente da Custom Scrubs (Gloucestershire).

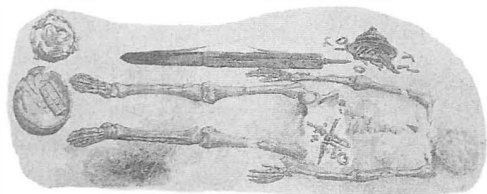
(*vedasi* CINGHIALE). I signori dei *sídhe* avevano il controllo delle arti magiche.
La letteratura è piena di allusioni ad eroi attratti nell'oltretomba da esseri soprannaturali che possono comparire in forma di uomini, donne o animali. Una fanciulla viene inviata dal *sídh* di Donn mac Midir sotto forma di cerbiatta per allettare Finn a seguirla nei domini sotterranei. A volte, come nel caso di PWYLL e di CÚ CHULAINN, viene chiesto ad un mortale di combattere al posto di un signore dell'oltretomba. È probabile che l'idea sottostante fosse quella che solo un mortale di grande vigore poteva battersi con successo nella terra degli spiriti.
L'oltretomba è una terra senza tempo: se gli umani vi soggiornano prima della loro morte, rimangono giovani finché vi si trattengono, ma invecchiano all'istante quando ritornano nel loro mondo. Ciò accade ad uno degli uomini di BRAN nel *Viaggio di Bran*, e al figlio di Finn OISIN, quando decide di abbandonare la moglie ultraterrena, Niav. L'oltretomba può essere raggiunto in vari modi: Bran vi arriva su una barca viaggiando attraverso il mare, ma l'entrata può anche essere situata in una grotta o in un lago. Un famoso passaggio per l'oltretomba era la Grotta di Cruachain. È durante la festa di Samhain, il 1° novembre, che le barriere tra la vita terrena e quella soprannaturale vengono infrante; gli spiriti e gli umani possono muoversi liberamente da un mondo all'altro e gli abitanti dell'oltretomba possono interferire negli affari terreni.
L'oltretomba, però, presenta anche un aspetto oscuro accanto a quello più gioioso. In quanto terra dei morti può essere un luogo oscuro e l'irlandese DONN, il signore dei morti, è un personaggio assai tetro. Annwn è la "Corte dell'Ebbrezza" ma è anche lo scenario in cui si svolge una catastrofica impresa di Artù, che riesce a stento a fuggire da Annwn dopo avere tentato di recuperare il magico calderone dell'abbondanza. L'idea sottintesa sembra essere che se i mortali si recano nell'oltretomba di propria spontanea volontà possono imbattersi nel suo lato più oscuro. Di conseguenza, Cú Chulainn descrive l'oltretomba pieno di mostri, teste recise ed altri orrori. Questo aspetto cupo si manifesta anche, ad esempio, nella storia dell'ostello di DA DERGA, nel quale si reca re Conaire, obbedendo al proprio destino. L'ostello è, in realtà, la terra dei defunti: sulla sua strada Conaire incontra messaggeri di morte, tre cavalieri rossi provenienti dall'oltretomba. *Vedasi anche* BANCHETTO; CLÍODNA; FOSSA; MIDHIR; MORTE; RINASCITA; TIR NA NOG.

☐ *Jackson 1961-7; 83-99; Mac Cana 1972, 102-42; 1975, 33-52; 1976, 95-115; 1983, 122-31; O' Rahilly 1946, 106-22, 127, 318; Sims-Williams 1990, 57-81; Dyer 1990, 157-9.*

oracolo Un aspetto caratteristico della religione celtica (come di quella greca e romana) era il desiderio di conoscere il futuro e di saper giudicare il momento e il metodo migliore per determinate attività. APOLLO portò le sue arti divinatorie in Gallia e in Britannia, e la sua associazione con le sorgenti non era unicamente dovuta alla sua funzione di guaritore ma anche al fatto che la "voce" gorgogliante delle acque era percepita come la parola dell'oracolo. Presso i grandi santuari curativi celtici venivano probabilmente impiegati dei professionisti che interpretavano i sogni e le visioni dei pellegrini per determinare se il dio li avesse effettivamente visitati al fine di guarirli.
I druidi e i *filidh* (veggenti) celtici si occupavano dell'interpretazione dei presagi (*vedasi* DRUIDO; FILI): traevano auspici tramite la DIVINAZIONE, l'osservazione del volo degli uccelli e altre tecniche di predizione. I druidi irlandesi prevedevano il futuro: CATHBADH era in grado di determinare quale fosse il giorno fortunato per un ragazzo che volesse prendere le armi e il giovane eroe Cú Chulainn approfittò di questa capacità; Cathbadh predisse anche che morte e distruzione si sarebbero ab-

battute sull'Ulster se Deirdre fosse vissuta. Lo scrittore romano Vopiscus (*Aurelianus* XLIII 4, 5) afferma che l'imperatore Aureliano consultò alcune druidesse galliche per sapere se i suoi discendenti avrebbero conservato il trono imperale.
Varie divinità irlandesi erano associate in modo particolare con le facoltà profetiche: una era BRIGIT, venerata dai *filidh* per le sue capacità divinatorie; un'altra era la dea-corvo delle battaglie, la MORRIGÁN, che informò il Daghda del risultato delle battaglie prima che queste avessero luogo. È interessante notare che i corvi erano strettamente collegati con l'arte profetica, forse a causa della loro "voce" particolare. Anche le colombe, con il loro verso quasi umano, erano tradizionalmente associate agli oracoli. Questo può spiegare la presenza delle immagini di colombe nei santuari di Apollo, come quello di Beire-le-Châtel e di Alesia in Borgogna. *Vedasi anche* COLOMBA; CORVO.

☐ *Ross 1986, 116, 121; Henig 1984, 154; Green 1989, 143.*

orso La Gallia era ricoperta da dense foreste sia prima sia durante l'occupazione romana: i boschi erano abitati da animali selvatici, come il cinghiale, il cervo e l'orso, e la loro presenza diede vita ai culti associati alle bestie e alla caccia.
Uno di questi culti riguardava l'orso. La dea-orso ARTIO era nota a Muri, presso Berna (Svizzera). Il suo nome significava "orso" e un gruppo bronzeo, su un basamento con dedica alla dea, la ritrae seduta su una sedia con un cesto di frutta come attributo principale e un grande orso di fronte a lei, sotto ad un albero. Artio era venerata anche in una remota valle nei pressi di Bollendorf, nel territorio dei Treveri. Mercurio era soprannominato "Artaios" (*vedasi* MERCURIO ARTAIOS) a Beaucroissant (Isère) e il toponimo gallico "Artiomagus" sottolinea l'importanza dell'orso per i Celti. Alle divinità-orso i cacciatori chiedevano probabilmente di aiutarli a catturare la preda senza subire danni, ma

La tomba di un guerriero della prima Età del Ferro a Selzen (Germania). Egli fu seppellito con un corredo funebre, da usare nell'**oltretomba**

Una scodella d'oro del VI secolo a.C., proveniente da una tomba di Cannstatt (Germania). Il recipiente conteneva cibo o vino per il banchetto dell'**oltretomba**.

è indubbio che Artio fosse anche una protettrice degli orsi.

In Britannia vi sono scarse testimonianze di un culto dell'orso, ma nelle zone più a nord il ritrovamento di alcuni piccoli amuleti attesta la venerazione nei confronti di queste creature. Numerosi talismani d'orso in giaietto furono rinvenuti nel nord del paese, ad esempio a Malton, Bootle e York. Un cammeo di sardonice a forma di orso, trovato a South Shields, era forse un amuleto appartenuto ad un cacciatore.

☐ *Boucher 1976, fig. 291; Green 1978, 63, 71, 74, tav. 91; 1986, 184-5; 1989, fig. 10; C. I. L. XIII, 4113, 5160; Wightman 1970, 217; Thevenot 1968, 157.*

palude I laghi e gli acquitrini erano attivi centri di culto nell'Europa preistorica, specialmente in epoca celtica. Non è sempre facile distinguere un lago da una palude, poiché un terreno acquitrinoso al giorno d'oggi poteva anticamente essere stato un lago associato ad un rituale. A volte, tuttavia, è possibile collegare direttamente le paludi con le pratiche del culto. Come per i laghi e i fiumi, nelle paludi venivano gettati in offerta oggetti preziosi, soprattutto in metallo. Le paludi avevano l'ambigua caratteristica di apparire sicure e solide come la terra ferma, pur rivelandosi pericolose e piene di insidie. La loro capacità di risucchiare ed inghiottire gli incauti che vi si avventuravano dovette far nascere la convinzione che fossero dotate di vita propria e che in esse dimorassero degli spiriti maligni, da dover placare e propiziare con offerte di oggetti o di vittime sacrificali.

Il copricapo equestre e i corni in bronzo di Torrs, nella contea scozzese di Kirkcudbright, risalenti all'Età del Ferro, furono rinvenuti in una palude. In Irlanda molti calderoni vennnero deposti ritualmente in acquitrini. Il grande Calderone in argento di Gundestrup fu scoperto, deliberatamente smontato, in una torbiera nello Jutland. Carri funebri furono deposti nelle paludi a Dejbjerg e Rappendam, sempre in Danimarca. Il ritrovamento di Dejbjerg consiste in due carri cultuali gallici, smontati e posti in una tomba a cremazione sotto ad un tumulo. Al centro di ognuno si trovava una struttura a forma di trono, e i reperti suggeriscono che si trattasse di una tomba femminile. A Rappendam venne gettato nella torbiera un gran numero di ruote di legno; nelle vicinanze furono rinvenuti il corpo di un uomo, forse un sacrificio umano, e parti di animali sacrificati (*vedasi* PALUDE, LUOGO DI SEPOLTURA). Probabilmente il luogo era un santuario appartenente alla comunità locale. Si è anche tentati di collegare tali scoperte alle affermazioni di Tacito (*Germania* 40) riguardo alla dea teutonica Nerthus, che attraversava le città su un carro.

☐ *Glob 1969, 166-8; Green 1986, 144; Megaw 1970, 129, n. 203; Coles & Coles 1989.*

palude, luogo di sepoltura L'aspetto più interessante riguardo ai rituali connessi alla PALUDE, databili all'Età del Ferro, è la prova che vi si compissero SACRIFICI UMANI. La maggior parte dei ritrovamenti in tal senso viene dalla Danimarca, dove un certo numero di sacrifici umani alle divinità venne compiuto verso la fine del I millennio a.C. L'uomo di TOLLUND, che indossava solo un berretto di cuoio e una cintura, fu strangolato con un tendine, verso il 500 a.C. L'uomo di Borre Fen fu ucciso nello stesso modo, mentre all'uomo di Grauballe fu tagliata la gola. Uno dei sacrifici più impressionanti fu quello di una donna a Juthe Fen, nello Jutland: la vittima venne gettata, forse ancora viva, in una torbiera con le ginocchia e i gomiti bloccati strettamente da uncini di legno, con il petto e il ventre schiacciati tra robusti rami. La donna era

forse una strega, e i suoi carnefici vollero assicurarsi in tal modo che il suo spirito non ritornasse sulla terra a tormentare i vivi.
I ritrovamenti danesi presentano notevoli somiglianze con il corpo rinvenuto nel 1984 in Gran Bretagna, l'Uomo di Lindow. Questi venne colpito due volte alla testa, fu strangolato, gli fu tagliata la gola e quindi venne gettato a faccia in giù in un basso stagno nella palude di LINDOW MOSS, nel Cheshire. L'uomo aveva circa 25-30 anni e morì probabilmente nel corso del IV secolo a.C. (benché vi siano delle controversie sulla datazione al C14). Le modalità dell'esecuzione dell'uomo di Lindow ricordano quelle dell'uomo di Tollund: in entrambi i casi lo strangolamento avvenne secondo tecniche molto precise; entrambe le vittime consumarono un pasto rituale prima di essere uccise ed entrambe erano nude, a parte il berretto e la cintura per il cadavere trovato in Danimarca e il braccialetto di pelliccia di volpe dell'uomo di Lindow, il cui corpo era dipinto.

☐ *Stead et al. 1986; Green 1986, 144-5; Glob 1969, 18-101; Coles & Coles 1989.*

Parche Presso i Romani erano divine personificazioni invocate come dee del destino umano, normalmente raffigurate in forma triplice (*vedasi* TRIPLICITÀ). Può essere stato questo aspetto triadico a favorire un accostamento tra le Parche e il sistema di credenze celtico. Infatti vi è a volte un legame tra le Parche e la triplice DEA-MADRE. In Borgogna e tra i Treveri, l'iconografia delle Dee-madri attesta occasionalmente la fusione del loro culto con quello delle Parche. Così a Treviri e a Metz le Dee-madri non vengono raffigurate con i loro normali emblemi di fertilità bensì con un fuso, una conocchia ed un rocchetto, indicante il loro ruolo di misuratrici del destino umano. Il medesimo simbolismo ricorre su alcuni rilievi borgognoni delle tre Madri nei quali le dee reg-

Amuleto in giaietto di **orso**, d'epoca romano-celtica, proveniente da Bootle (Lancashire).

Testa di ragazza uccisa ritualmente nel I secolo a.C. e sepolta in una **palude** a Windeby (Danimarca).

gono a volte la bilancia o il filo della vita. In Britannia, a Carlisle, un'epigrafe associa le tre Madri e le Parche, poiché in essa le dee celtiche vengono chiamate effettivamente *Parcae*.

☐ *Espérandieu, nn. 4937, 7233; Deyts 1976, n. 170; Thevenot 1968, 173-6; R. I. B., 951, 953.*

Parthinus *vedasi* GIOVE PARTHINUS.

Partholón appare nel *Libro delle Invasioni* come il mitico capo della prima colonizzazione dell'Irlanda dopo il Diluvio. La storia racconta di come Partholón giunse dalla Grecia accompagnato dai tre figli, da quattro donne e da un ampio seguito, che comprendeva tre druidi, Tath, Fiss e Fochmarc. Come tutti i primi invasori d'Irlanda, Partholón dovette combattere contro i Fomori, una razza di demoni guidata a quel tempo da un certo Cicul.
A Partholón si attribuisce il fatto di avere portato in Irlanda la civilità: egli divise il paese in quattro parti, introdusse l'uso delle leggi, le arti, la fabbricazione della birra e l'ospitalità. Insieme ai suoi seguaci fu alla fine eliminato da una pestilenza. Probabilmente Partholón era in origine uno spirito o una divinità evemerizzata: nessuna razza afferma di discendere da lui. Sopravvive nel moderno folklore irlandese come demone della fertilità.

☐ *Mac Cana 1983, 54; van Hamel 1933, 217-37; Even 1956, 81-110.*

Paspardo La Val CAMONICA è degna di nota per la sua arte rupestre di carattere religioso, databile tra il tardo Neolitico e la fine dell'Età del Ferro. Un sito in Val Camonica è Paspardo, dove è possibile osservare un complicato simbolismo associato ad immagini del sole e del CERVO.
La religione dei Camuni non mostra nel suo complesso un interesse particolare per il culto del sole o per quello del cervo, ma a Paspardo i due simboli sono fusi insieme, in una combinazione di corna ramificate e raggi solari che danno vita ad una singola immagine composita. Le incisioni raffigurano anche un uomo con un pugnale e corna di cervo, identificabile forse con il dio cornuto CERNUNNOS; ed è anche visibile una roccia con incisi cinque pugnali, un cervo e un *torquis* stilizzato. Tutte queste immagini risalgono probabilmente al Periodo III dell'arte rupestre in Val Camonica, e cioé alla fase protoceltica della tarda Età del Bronzo.

☐ *Anati 1965, 100, 164-7, 213; Green 1991a.*

pavone Questo UCCELLO, con la sua superba coda simboleggiante la volta celeste, era l'attributo della dea romana Giunone, moglie di Giove. L'immagine del pavone venne adottata dagli artigiani celtici per rispecchiare l'elemento celeste nel culti indigeni legati al dio del cielo e del sole. Così a Tongeren in Belgio sono ritratti Giove e Giunone, la dea con un pavone e il suo compagno con l'aquila romana: ma il carattere indigeno dell'immagine è testimoniato dalla RUOTA solare, attributo di Giunone. Similmente, su un altare a Vaison in Vaucluse (Valchiusa), Giove appare come dio del sole insieme alla Giunone celtica e al suo pavone. Su un curioso monumento a Dôle (Jura) è raffigurato un pavone insieme a una ruota solare.

☐ *Vanvinckenroye 1975, 73; Green 1984a, 332, 343-4; Sautel 1926, n. 705.*

Pesch Questo insediamento posto sulla cima di una collina nei monti dell'Eifel in Renania, non lontano da Zülpich, era un importante centro di culto delle Dee-madri germaniche, conosciute come MATRONAE VACALLINEHAE, il cui prestigio crebbe nel corso del III secolo d.C. Il sacro recinto aveva un ALBERO come punto focale del culto. Il santuario possedeva diversi templi e aree di riunione, che testimoniano un culto pubblico. Più di 160 altari furono dedicati alle Vacallinehae; sembra che i devoti fossero prevalentemente militari appartenenti alla Legione XXX Ulpia. Le immagini ritraggono le Madri secondo

la normale tipologia germanica con grandi cuffie di lino, e il loro principale attributo è una pagnotta, forse indicativa del fatto che il pane era l'alimento base delle razioni dei legionari.

☐ *Lehner 1918-21, 74ss; Rheinisches Landesmuseum Bonn 1973, 74-5, fig. 65.*

Pfalzfeld A Pfalzfeld, St. Goar, in Germania, è stato scoperto un PILASTRO scolpito in pietra arenaria, probabilmente databile al V o al IV secolo a.C. Questo pilastro a quattro facce, di forma semi-conica, ha l'estremità superiore mancante e poteva un tempo essere sormontato da una TESTA umana. È ricoperto da motivi vegetali curvilinei tipicamente celtici, ma ogni lato della pietra reca l'immagine di una testa umana stilizzata, con occhi rotondi e la caratteristica corona celtica a doppia foglia e fiore di loto inciso sulla fronte. *Vedasi anche* HEIDELBERG.

☐ *Megaw & Megaw 1989, 74, fig. 83, a sinistra; Megaw 1970, n. 75.*

pilastro I reperti archeologici testimoniano che in tutto il mondo celtico vennero eretti pilastri in pietra o in legno come punti focali di un luogo sacro o *locus consecratus.* Il pilastro doveva probabilmente rappresentare l'ALBERO sacro; il modello di base delle COLONNE DI GIOVE romano-celtiche era infatti un albero, spesso una quercia, in pieno rigoglio. I pilastri del V-IV secolo a.C. dell'Europa centrale, come quello di PFALZFELD, avevano probabilmente la medesima origine. Quest'ultimo reca motivi decorativi floreali in stile La Tène sulle quattro facce, insieme all'immagine di una testa umana con una corona di foglie. La cima della colonna era un tempo sormontata da un'altra testa in pietra. Il pilastro con teste scolpite rinvenuto nel santuario preromano di ENTREMONT, in Provenza, poteva anch'esso imitare il palo di legno o l'albero al quale venivano appesi i crani umani.
Vi sono prove consistenti che nei santuari venissero collocati pilastri o pali molto al-

Incisione rupestre di Cernunnos con corna di cervo e *torquis*, visibile a **Paspardo** in Val Camonica e risalente al IV secolo a.C.

ti, che fungevano da punto di riferimento visibile a lunghissima distanza. Se il pilastro derivasse effettivamente dall'albero, il loro simbolismo sarebbe dunque simile, essendo entrambi percepiti come un legame tra il mondo celeste e quello terreno. I grandi recinti rituali di GOLORING e Goldberg in Germania, risalenti al VI secolo a.C., avevano entrambi un grande palo centrale, e un palo venne anche scoperto nel recinto di Libeniče, in Cecoslovacchia. Ad Emhain Macha (Navan Fort) nell'Irlanda del Nord, è attestata la presenza di un enorme palo di quercia, alto circa 10 metri, come punto focale di un santuario costruito intorno al 100 a.C. La QUERCIA utilizzatata per questo alto pilastro aveva già 200 anni quando venne abbattuta, ed era forse un albero sacro, o "*bile*". In Britannia, i santuari celtici preromani erano muniti di pilastri sacri: ciò è visibile a Ivy Chimneys nell'Essex, dove un grande palo verticale di legno era forse il punto focale del luogo. Similmente, presso l'antico santuario sull'isola di Hayling, precedente al più imponente tempio romano, una fossa centrale conteneva probabilmente un sacro pilastro o una pietra. La tradizione continuò in epoca romano-celtica: il grande santuario delle Matronae Vacallinehae a Pesch in Germania aveva un palo o un albero come punto focale.

☐ *Powell 1958, 134-6; Green 1986, fig. 4; Ross 1986, 109; Lehner 1918-21, 74ss; von Petrikovits 1987, 242-8; Downey, King & Soffe 1980, 289-304; Piggott 1968, 71; Rybová & Soudský 1962.*

pioggia I fenomeni celesti, il sorgere e il tramonto del sole, le manifestazione meteorologiche quali il fulmine, il TUONO e la pioggia dovevano essere percepite come la prova inconfutabile dell'esistenza di potenze soprannaturali. Vi sono poche testimonianze specifiche di un dio celtico della pioggia; questo tipo di divinità è più comune nelle parti del mondo dove l'acqua scarseggia e la siccità è endemica. Ma non vi è dubbio che il dio del CIELO celtico fosse anche una divinità che presiedeva agli eventi atmosferici e che dominava i temporali. Il dio del tuono TARANIS era con tutta probabilità signore del fulmine e della pioggia oltre che del rimbombante tuono.

☐ *Green 1982, 37-44; 1984a, 251-64.*

Poeninus *vedasi* GIOVE POENINUS.

pozzo Due erano gli elementi che fecero sì che i pozzi venissero ritenuti sacri dai Celti: il primo aveva a che fare con le potenze ctonie, dal momento che si riteneva che i pozzi fossero un mezzo per comunicare con l'oltretomba e che rappresentassero un legame tra il mondo terreno e quello sotterraneo. Il secondo riguardava la loro associazione con l'ACQUA. Di conseguenza il simbolismo del pozzo era simile a quello della fossa, con l'aggiunta dell'elemento acquatico.

La maggior parte dei pozzi connessi ad un'attività rituale risale alla tarda Età del Ferro preromana o al periodo romano-celtico. Va sottolineato che è assai difficile distinguere tra una FOSSA rituale e un pozzo asciutto. A volte, tuttavia, le testimonianze evidenziano una specifica attività religiosa associata ai pozzi. In determinate occasioni gli oggetti vi venivano deposti ritualmente, come avvenne a Montbuoy, vicino a Orléans, dove un pozzo conteneva una figurina in legno dell'Età del Ferro. Nel pozzo di Kelvedon (Essex), probabilmente anch'esso di epoca preromana, è stato rinvenuto un deposito rituale di figurine in gesso.

La dea romano-celtica COVENTINA aveva un santuario collegato ad un pozzo a Carrawburgh, nel quale venivano gettati monete, gioielli e altri oggetti ad uso cultuale. Uno dei pozzi di Caerwent, nei pressi del tempio locale, conteneva una figurina in pietra di una Dea-madre; in un'altro erano stati sepolti cinque cani (*vedasi* SACRIFICIO DI ANIMALI). All'interno del pozzo profondo più di 60 metri associato al santuario circolare di Muntham Court (Sussex) so-

no stati rinvenuti moltissimi resti di cani. Un pozzo nel sito romano-celtico di Goadby (Leicestershire) conteneva i corpi di due persone sepolte a testa in giù e ricoperte con alcune pietre (*vedasi* SACRIFICIO UMANO). Un pozzo cultuale che mostra segni di un rituale deliberato era associato al tempio romano-celtico di Jordan Hill, Weymouth: alla base del pozzo si trovavano una cista in pietra, vasellame e oggetti di ferro; al di sopra vi erano strati di cenere, carbone e sedici paia di tegole, e all'interno di ognuna di esse erano racchiusi lo scheletro di una cornacchia e una moneta. Gli strati di piastrelle erano interrotti a metà del condotto del pozzo da una cista identica a quella sul fondo. Un simbolismo ctonio è qui suggerito dalla presenza di neri uccelli necrofagi.

I pozzi erano connessi alla tradizione mitologica del Galles e dell'Irlanda. I racconti insulari collegano i pozzi agli alberi di nocciole, al salmone sacro e all'aldilà. In una leggenda relativa all'eroe irlandese Finn, questi acquista la saggezza da un pozzo dell'oltretomba. I pozzi sono ancora considerati sacri in epoca cristiana, come attestano quelli della Cattedrale di St. Mungo a Glasgow e della Cattedrale di Exeter. In Irlanda le teste umane si trovano tradizionalmente associate ai pozzi: una storia contenuta nei *Dinnshenchas* narra della decapitazione di un certo Gam, la cui testa venne gettata in un pozzo. La presenza della testa umana in un pozzo poteva influire (nel bene o nel male) sull'acqua in esso contenuta. Anche in epoca cristiana le teste dei santi sono collegate ai pozzi: un esempio è quello di San Melor di Cornovaglia e Bretagna, che aveva un sacro pozzo dalle proprietà curative grazie alla testa recisa del santo che si trovava sul fondo. Molti sono i pozzi sacri a Santa Brigitta (l'irlandese St. Brigit). Nella tradizione del Galles i pozzi sacri erano associati ai serpenti: Giraldo Cambrense parla di un pozzo nel Pembrokeshire che conteneva un tesoro in oro protetto da un serpente.

Pilastro celtico in pietra a quattro facce, decorato con fogliame e teste umane sormontate da corone di foglie (V – IV secolo a.C., Pfalzfeld, Germania).

☐ *Piggott 1968, 85; Goodburn 1979, 311; Allason-Jones & McKay 1985; Brewer 1986, n. 14, tav. 6; Green 1976, 183, 220; 1986, 153-7; Ross 1967a, 19-33, 107-9, 361; 1968, 255-85; Jones 1954, 134; O' Rahilly 1946, 318ss.*

Pryderi È il figlio di Pwyll, signore del Dyfed, e della sovrumana RHIANNON, la cui storia è narrata nel *Primo Ramo del Mabinogi*. Pryderi stesso è strettamente collegato con il mondo divino e soprannaturale. Il padre è associato con l'oltretomba, poiché per un anno ha governato Annwn, il regno ultraterreno, al posto del re legittimo Arawn. Anche Rhiannon ha caratteristiche sovrumane, come indica il cavallo da lei posseduto, che non può essere raggiunto da alcun uomo vivente. Tre notti dopo la sua nascita, Pryderi sparisce in circostanze misteriose e riappare sulla soglia di casa di Teyrnon Twryf Liant, signore di Gwent Is-Coed. Prima della sua comparsa, nella casa di Teyrnon si verificano strani eventi: ogni anno, alla vigilia del 1° maggio, la sua giumenta, un superbo animale, partorisce un puledro che immediatamente sparisce. Nella notte dell'arrivo di Pryderi, Teyrnon decide di sorvegliare la giumenta: quando questa dà alla luce il puledro, alla finestra della stalla appare improvvisamente un enorme artiglio che lo afferra. Teyrnon tronca il braccio di netto e salva l'animale, ma allo stesso tempo ode un grido e un trambusto all'esterno della stalla, e dopo una breve ricerca trova un bambino di appena tre giorni sulla sua soglia.
Il piccolo è grande e molto sviluppato per la sua età – un segno soprannaturale. All'età di quattro anni i genitori adottivi notano la somiglianza con Pwyll, signore del Dyfed, e si rendono conto che deve trattarsi del figlio scomparso. Teyrnon e la moglie riconducono Pryderi al palazzo di Arberth nell'esultanza generale, e vengono generosamente ricompensati per essersi presi cura del principe.
L'elemento mitologico relativo alla prima parte della vita di Pryderi è degno di nota: il bambino si sviluppa a velocità eccezionale; la sua nascita è strettamente connessa a quella di un puledro, proprio come la madre, Rhiannon, è associata ai cavalli. E anche Teyrnon, il padre adottivo, può essere una figura d'origine divina: il suo nome significa "Grande" o "Divino" Signore. Pryderi stesso viene spesso identificato con il dio gallese MABON (il "Giovane Divino"), figlio di Modron, anch'egli rapito la terza notte dalla sua nascita.
Quando Pwyll muore, Pryderi diviene signore del Dyfed, e Rhiannon sposa il divino MANAWYDAN. La loro storia è narrata nel *Terzo Ramo del Mabinogi*, che riguarda prevalentemente l'incantesimo del Dyfed e le peregrinazioni per l'Inghilterra di Pryderi e Manawydan.

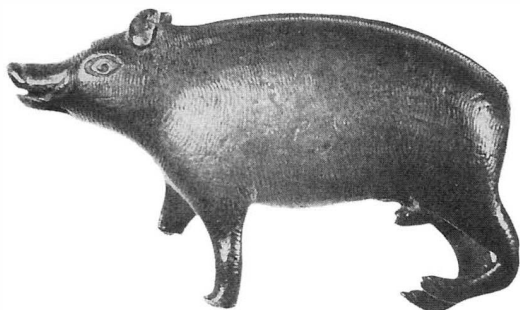
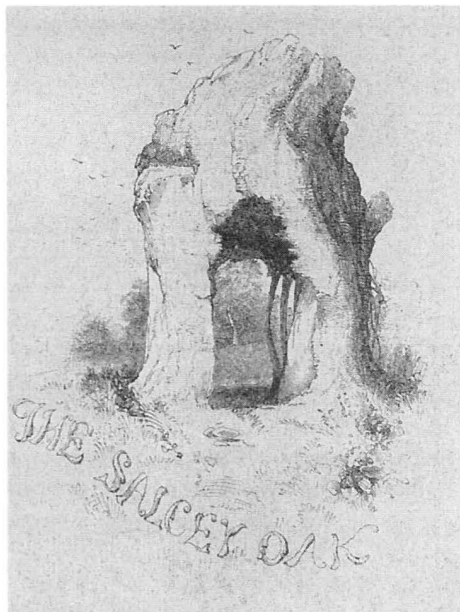
☐ *Jones & Jones 1976; Mac Cana 1983, 81-2; Gruffydd 1912, 452-61.*

Pwyll Compare nel *Primo Ramo del Mabinogi* come signore del Dyfed: il suo palazzo è situato a Llys Arberth (la moderna Narberth). Egli è strettamente associato al mondo soprannaturale: all'inizio del racconto Pwyll incontra ARAWN, re di ANNWN, il regno dell'oltretomba gallese. Pwyll è a caccia nel Dyfed quando vede una muta di strani cani che inseguono e sopraffanno un cervo. Egli scaccia i cani e aizza la propria muta sulla preda. Improvvisamente compare un cavaliere che si presenta col nome di Arawn e giura inimicizia a Pwyll a causa dell'insulto arrecatogli, poiché i cani sono suoi. Pwyll vuole però cancellare l'ostilità tra loro e Arawn gli spiega che, in tal caso, Pwyll dovrà fargli un favore. I due si scambieranno l'aspetto fisico e l'identità per un anno, durante il quale Arawn governerà il Dyfed, al posto di Pwyll, mentre questi assumerà le sembianze di Arawn e regnerà ad Annwn: alla fine del periodo Pwyll dovrà scontrarsi con Hafgan, re di un altro regno sotterraneo e nemico di Arawn, e ucciderlo. Arawn avverte Pwyll che dovrà colpire Hafgan solo una volta; in caso contrario questi riacqui-

sterà forza e combatterà con maggior vigore. Pwyll porta a termine il compito assegnatogli e incontra Arawn come prefissato, dopo un anno. Entrambi ritornano al proprio regno da buoni amici, e Arawn invia splendidi doni al palazzo di Pwyll. Questi è conosciuto come "Signore dell'oltretomba", per via del suo soggiorno ad Annwn. L'altro racconto principale riguardo a Pwyll ruota intorno al suo matrimonio con RHIANNON. La condizione soprannaturale della donna è indicata dalle modalità del loro incontro. Pwyll vede una fanciulla a cavallo davanti a lui, ma nessuno del suo seguito riesce a raggiungerla, nemmeno sui cavalli più veloci, benché il destriero della donna sembri muoversi assai lentamente. Quando Pwyll la chiama, ella si ferma e si presenta come Rhiannon, affermando di essere lì per sposarlo, preferendolo al suo corteggiatore ufficale, Gwawl. Pwyll sottrae Rhiannon a Gwawl con l'inganno; i due si sposano ed hanno un figlio, PRYDERI, futuro signore del Dyfed.

□ *Jackson 1961-7, 83-99; Jones & Jones 1976.*

 Q

quercia Esistono numerosissime testimonianze a conferma della santità delle querce. Plinio (*Naturalis Historia* XVI, 95) parla di una festa che si svolgeva nel sesto giorno del mese lunare, durante la quale i druidi salivano su una sacra quercia, tagliavano un rametto di vischio e sacrificavano quindi due tori bianchi, in un rito di fertilità. Di fatto alcuni ritengono che la parola "druido" derivi dalla radice "*dru*", significante "quercia". Strabone (XII, 5, 1) riferisce dell'incontro di tre tribù galate (gruppi di Celti che si erano stanziati in Asia Minore) a DRUNEMETON, il " santuario del boschetto di querce", allo scopo di discutere importanti questioni di governo. Massimo di

Maiale in bronzo proveniente dall'Irlanda. I maiali sono associati ai divini eroi gallesi **Pryderi** e **Pwyll**.

Disegno di una sacra **quercia**, tratto da *Ruins and Old Trees* (1889) di Mary Roberts.

Tiro, che scriveva nel II secolo d.C., afferma che i Celti veneravano Zeus nelle immagini di questi alberi (*Logoi* VIII, 8).
Le querce erano attributi dendromorfici classici del dio del cielo Giove, forse a causa delle loro dimensioni, dell'aspetto maestoso e della loro longevità, e anche presso i Celti fu mantenuta tale associazione: a Séguret, in Provenza, una rappresentazione del dio del sole celtico (assimilato a Giove) era accompagnata da una quercia.
Alcune COLONNE DI GIOVE rappresentano chiaramente le querce: il PILASTRO di Hausen-an-der-Zaber, vicino a Stoccarda, è decorato con foglie di quercia e ghiande. Oltre al collegamento con i culti celesti e solari, alcuni reperti archeologici attestano che il legno di questo albero veniva scelto deliberatamente per la creazione di statuette e figurine. La maggior parte delle immagini votive in legno provenienti dal grande santuario legato alle sorgenti di *Fontes Sequanae* erano fatte con durame di quercia; in termini pratici l'uso di questo materiale non era strettamente necessario, poiché vi erano moltissimi altri tipi di albero a disposizione sull'altopiano di Châtillon.
Infine, la quercia aveva un suo significato anche nella mitologia gallese: un esempio di ciò è il racconto mitico di Lleu Llaw Gyffes, che appare nel *Quarto Ramo del Mabinogi*. Quando Lleu riceve il colpo di lancia mortale dall'amante della moglie, Gronwr, lancia un grido e si trasforma in un'aquila, che va a posarsi su una magica quercia. *Vedasi anche* ALBERO; EMHAIN MACHA.

☐ *Bauchhenss 1976; Green 1984a, 179-81; 1986, 63; Espérandieu, n. 303; Deyts 1983; 1985; Ross 1967a, 274; Jones & Jones 1976.*

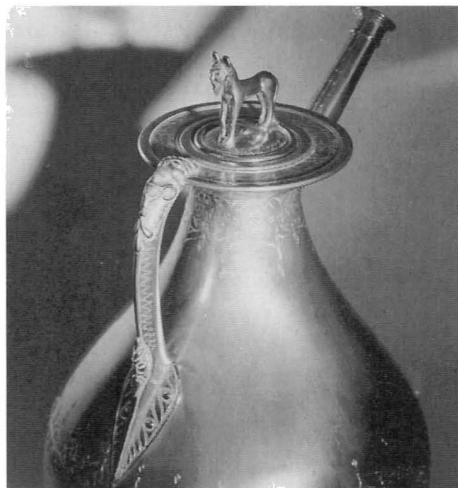
 R

regalità sacrale Nella tradizione mitologica irlandese il re era fondamentalmente legato alle fortune e alla prosperità della terra. Se il re era buono, l'Irlanda poteva prosperare; ma sotto il giogo dell'avaro re Bres, la terra divenne improduttiva. Esistevano sia una regalità tribale sia una regalità sull'intera Irlanda. TARA divenne sin dai tempi più antichi il luogo sacro della regalità. Era il banchetto che si svolgeva a Tara che, in epoca precristiana, legittimava il nuovo re, ed era qui che si celebrava il matrimonio rituale tra il sovrano e la terra. Il concetto di regalità sacrale era intimamente connesso ai luoghi sacri e, in particolare, agli alberi sacri, che erano presenti dove il re veniva consacrato, come emblemi di saggezza e sovranità, simboleggiando forse la terra stessa (*vedasi* ALBERO).
La scelta del re dipendeva da tutta una serie di rituali: la fallica Pietra di Fál sulla collina di Tara mandava un alto grido quando veniva toccata dal sovrano legittimo. Questi, inoltre, doveva sottoporsi ad alcune prove prima di essere scelto; se il carro reale lo accettava e il mantello reale gli si adattava, egli poteva essere eletto. In aggiunta, vi era il rito del TARBHFHESS, o "sonno del toro": un individuo prescelto doveva consumare la carne ed il brodo di un toro sacrificato, quindi si addormentava e sognava il futuro re. Come i sacerdoti della religione romana, alcuni vincoli, tabù o *geissi* (*vedasi* GEIS) rituali circondavano il sacro re, limitando e guidando il suo comportamento. Tali vincoli determinarono, ad esempio, la sorte di Nuadu, re dei Tuatha Dé Danann, che dovette abdicare dopo avere perso un braccio in battaglia poiché non rispondeva più ai criteri di perfezione fisica richiesti al sovrano d'Irlanda.
Tradizionalmente in Irlanda il re assumeva la piena sovranità solo unendosi ad una delle dee della terra. Un esempio di ciò è il matrimonio di Ériu, la dea eponima dell'Irlanda, che suggellava l'unione con lo sposo reale porgendogli un calice pieno di un rosso liquore. La dea-regina MEDB visse insieme a nove re, non permettendo

a nessuno di entrare a Tara senza essersi prima congiunto carnalmente con lei. In molti casi la dea della sovranità subiva una metamorfosi dopo essersi accoppiata col re; da vecchia strega si mutava in una giovane fanciulla, oppure da donna pazza e selvaggia diventava bella e saggia. Il terzo tipo di trasformazione riguardava la ragazza di sangue reale allevata da contadini che, tramite la sua unione col re, veniva restituita alla sua condizione originaria.

☐ *Bhreathnach 1982, 243-60; Watson 1981, 165-80; Mac Cana 1955-6, 76-114, 356-413; 1958-9, 59-65; 1983, 114-21.*

Reinheim Nel 1954, durante alcuni scavi in una cava di sabbia, venne alla luce la ricca sepoltura di una principessa dell'Età del Ferro prospiciente il fiume Blies a Reinheim. La sepoltura era sotto ad un rialzo del terreno e faceva originariamente parte di un gruppo di tombe a tumulo. Di queste solo un'altra è stata esaminata, e si è trovato al suo interno il corpo di un uomo di mezza età. La principessa era stata inumata in una camera le cui pareti erano rivestite in legno di quercia insieme ai suoi oggetti personali e a gioielli realizzati in oro, bronzo, vetro, ambra e corallo. Di fatto sembra che la donna sia stata sepolta con l'intero contenuto del suo scrigno portagoie, circa 200 pezzi. Ella aveva uno specchio e recipienti per il cibo e le bevande che le sarebbero serviti nell'oltretomba. Il banchetto funerario è tesimoniato in modo particolare dalla presenza di una grande brocca a becco per il vino. Alcuni gioielli d'oro, ad esempio un pesante braccialetto, mostrano immagini di forme umane ed animali fuse insieme, rispecchiando forse la metamorfosi divina. Si può supporre che la donna d'alto rango sepolta a Reinheim avesse raggiunto per i suoi contemporanei una condizione semidivina, come l'evemerizzata regina del Connacht, Medb. I ritrovamenti indicano che la principessa venne sepolta nel corso del IV secolo a.C.

Il calice di Ardagh, dell'VIII secolo d.C. Un calice di vino veniva offerto dalla dea della sovranità ai re mortali durante i riti associati alla **regalità sacrale**.

Riproduzione della brocca da vino in bronzo dorato, del IV secolo a.C., proveniente dalla tomba della principessa di **Reinheim** (Germania).

☐ *Megaw 1970, nn. 73, 79-83; Megaw & Megaw 1989, 90-2.*

Rhiannon La maggior parte delle informazioni su Rhiannon provengono dal *Mabinogi*, dove appare in un ruolo tradizionale, la "moglie diffamata". Il suo nome deriva da "Rigantona", che significa "Grande" o "Divina Regina". Era una dea del Dyfed, la cui immagine era strettamente connessa ai cavalli: ciò ha portato alla supposta associazione con la dea celtica dei cavalli, Epona. La condizione divina di Rhiannon è indicata dalla modalità del suo primo incontro con PWYLL, re del Dyfed; ella compare davanti a lui in una veste dorata, mentre cavalca lentamente su un grande destriero bianco. Ma ogni tentativo di raggiungerla fatto da Pwyll e dai suoi seguaci, pur sui cavalli più veloci, fallisce. Disperato Pwyll la chiama ed ella si ferma, ansiosa di conversare con lui, poiché ella è di fatto venuta a cercare proprio Pwyll. I due si sposano dopo che Pwyll ha sottratto la donna a Gwawl, suo promesso sposo, con l'inganno. Quando la novella sposa Rhiannon arriva al palazzo di Arberth (l'attuale Narberth), sede della corte, regala doni preziosi a tutti i nobili che le vengono presentati, dimostrandosi dunque una dea-regina generosa e magnanima.
Il tema della "moglie calunniata" viene introdotto quando il figlio di Rhiannon e Pwyll, PRYDERI, nato dopo molti anni di attesa di un erede, scompare per incanto alla viglia del 1° maggio (la festa di Beltene), e Rhiannon viene falsamente accusata di averlo ucciso dalle donne che dovevano stare di guardia. Come punizione Rhiannon è costretta a sedere per sette anni davanti alla stalla fuori del cancello, offrendosi di trasportare sul dorso coloro che fossero venuti in visita al palazzo. Dopo alcuni anni il giovane Pryderi è ricondotto dai suoi genitori da Teyrnon, un vassallo di Pwyll, che ha allevato il bambino ignorandone l'identità.
Dopo la morte di Pwyll, Rhiannon sposa MANAWYDAN, figlio di Llŷr. Subito dopo, il regno del Dyfed e la famiglia regnante sono colpiti da una serie di incantesimi, scagliati da un certo Llwyd per vendicare l'inganno di Pwyll ai danni di Gwawl. Manawydan obbliga Llwyd ad annullare l'incantesimo, restituendo al regno del Dyfed, ora deserto, la sua originale fertilità.
In "Branwen", nel *Mabinogi*, e nel *Racconto di Culhwch e Olwen*, Rhiannon possiede un simbolismo ctonio per via dei "tre magici uccelli di Rhiannon" il cui dolce canto, che si ode da oltre il mare, può risvegliare i morti e far addormentare i vivi.
☐ *Jones & Jones 1976; Gruffydd 1912, 452-61; Jackson 1961-7, 83-99.*

Rigisamus *vedasi* MARTE RIGISAMUS.

Rigonemetis *vedasi* MARTE RIGONEMETIS.

rinascita Il tema della rigenerazione o resurrezione dopo la morte corre come un filo continuo attraverso la tradizione mitologica celtica. Vi era, naturalmente, una forte associazione tra il concetto di rinascita e quello di vita nell'OLTRETOMBA, che era percepita come essenzialmente simile all'esistenza sulla terra.
Cesare (*de Bello Gallico* VI, 14) ci informa che i druidi gallici sostenevano l'idea della TRASMIGRAZIONE DELLE ANIME al fine di stimolare i guerrieri a non temere la morte. L'archeologia della religione celtica pagana fa decise allusioni ad una fede nella rinascita. Le tombe potevano contenere un corredo funerario assai elaborato; l'iconografia suggerisce che la rigenerazione era vista come una delle funzioni delle potenze divine. Gli attributi connessi al vino, associati a molte divinità, sono stati interpretati come simboli del sangue e della resurrezione. Le Dee-madri erano apparentemente venerate come divinità della vita, della morte e della rinascita. La periodica muta della pelle dei serpenti veniva percepita come un'allegoria della rigenerazione (*vedasi* SERPENTE). L'idea della rinascita era fortemente associata al simbolismo

stagionale: la "morte" invernale era sempre seguita dalla rinascita primaverile. Di conseguenza gli alberi decidui "morivano" per poi "rinascere" in primavera, e lo stesso accadeva al seme del grano sepolto nella scura tomba della terra. Anche i cervi erano legati al simbolismo del ciclo stagionale, con la perdita delle corna in autunno e la loro nuova crescita in primavera.

La rinascita è un concetto al quale si allude sovente nella tradizione mitologica vernacolare: in essa vi è, a tale riguardo, una continua associazione con i calderoni, che avevano la facoltà di resuscitare i morti. Nel *Secondo Ramo del Mabinogi*, gli irlandesi possiedono un magico CALDERONE che riporta in vita i guerrieri uccisi, pur privi della parola. Nell'oltretomba irlandese ogni *bruidhen*, o ostello, ha il proprio inesauribile calderone dell'abbondanza. Durante il banchetto dell'oltretomba i maiali vengono uccisi e mangiati, per poi rinascere il giorno successivo. Il tema della resurrezione dei guerrieri è presente nel racconto della grande battaglia tra i Tuatha Dé Danann e i Fomori: il medico divino Dian Cécht riporta in vita i soldati morti gettandoli in un pozzo, che probabilmente assolve la medesima funzione del calderone. Quindi la presenza dell'acqua è forse più importante del recipiente stesso. È interessante notare che a questo episodio potrebbe fare allusione una delle placche del Calderone di Gundestrup, nella quale un esercito è raffigurato accanto ad un dio che immerge un soldato in una vasca di liquido.

☐ *Olmsted 1979, tav. 3E; Mac Cana 1983, 58, 127; Green 1986, 61; 1989, 45-73, 142.*

Ritona o Pritona era venerata a Treviri, dove era una dea dei guadi e dei passaggi delle vie d'acqua. Il suo nome indica il passaggio o l'attraversamento: le strade e le vie possedevano una speciale santità nella religione dei Celti e di altri popoli, dal momento che creavano un colegamento che poteva essere interpretato come un

La gallese **Rhiannon** è l'equivalente della dea gallica Epona, qui raffigurata su un rilievo proveniente da Kastel (Germania).

Crani e ossa rinvenuti nella tomba a camera d'epoca neolitica a West Kennet, nel Wiltshire. I Celti e i loro antenati credevano nella **rinascita** dopo la morte.

legame tra il mondo terreno e quello degli spiriti, tra i vivi e i morti. Oltre a questo, comunque, vi era un rispetto naturale per i luoghi preposti ad un comodo passaggio dei fiumi, che facilitavano le comunicazioni, i viaggi e il commercio.

☐ *Wightman 1970, 217; Green 1986, 85, 165; 1989, 40, 161.*

rituale *vedasi* BANCHETTO; DANNO RITUALE; DECAPITAZIONE; DIVINAZIONE; DRUIDO; MORTE; SACRIFICIO; SEPOLTURA, RITI DI; TESTE, CACCIATORI DI.

Roquepertuse Era il sito di un santuario celtico preromano posto sulla cima di un promontorio roccioso in Provenza, non lontano da Entremont. Il portale o portico del santuario era composto da tre pilastri in pietra con architravi o travi trasversali. I pilastri avevano delle nicchie all'interno delle quali erano inchiodati i crani di giovani uomini adulti (*vedasi* PILASTRO). Le opere scultoree provenienti dal tempio includono un fregio con profili di teste di cavallo, una grande OCA originariamente appollaiata su un'architrave, una testa bifronte sormontata dal becco di un enorme uccello da preda e statue di dei-guerrieri seduti a gambe incrociate. L'iconografia e la presenza dei crani richiama decisamente il materiale rinvenuto nel vicino santuario di ENTREMONT. I crani potevano essere quelli delle vittime di guerra, offerte agli dèi del tempio come trofei di vittoria (*vedasi* TESTE, CACCIATORI DI). Anche Diodoro Siculo (XIV, 115) e Strabone (IV 4, 5) parlano del costume celtico di porre le teste dei nemici vinti nei santuari.

Il dio o gli dèi venerati a Roquepertuse erano forse divinità della guerra, rappresentati dalle statue sedute a gambe incrociate, con corazze ed elmetti. La testa gianiforme poteva guardare in entrambe le direzioni e proteggere dunque il santuario (*vedasi* TESTA BIFRONTE) e lo stesso faceva l'oca, che vigilava dall'architrave. Le immagini dei cavalli (*vedasi* CAVALLO) si accordano con quelle di altri siti provenzali, come Entremont e NAGES, dove teste umane e di cavallo venivano associate, confermando nuovamente i commenti degli autori classici, che sostenevano che i Celti appendevano le teste dei nemici come trofei alle selle dei loro cavalli (Diodoro Siculo V, 29, 4; Livio X, 26).

Il santuario montano di Roquepertuse venne forse costruito già nel VI secolo a.C., le sculture possono risalire al IV secolo a.C., mentre i crani umani vennero lì collocati probabilmente intorno al III secolo a.C. Il santuario andò distrutto al tempo della conquista romana della regione, verso la fine del II secolo a.C.

☐ *Benoit 1955; Lambrechts 1954; Bémont 1984, nn. 153, 160; Hodson & Rowlett 1973, 189; Pobé & Roubier 1961, n. 13; Megaw 1970, n. 236; Green 1989, 146-7, fig. 62.*

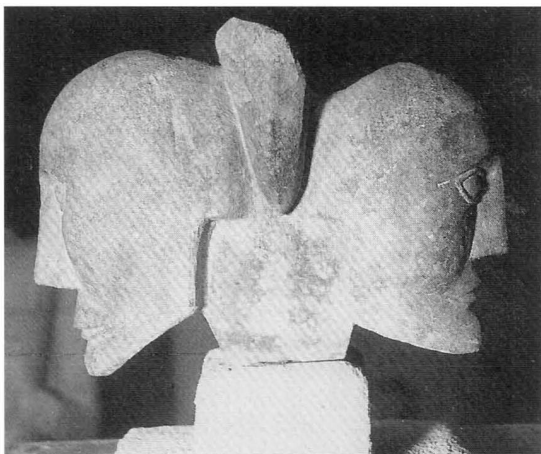
rosetta Nel simbolismo funerario greco e romano le rose e le rosette venivano scolpite sulle pietre tombali, in riconoscimento della primavera e della rinascita dopo la morte. Nelle iscrizioni funerarie non erano rare le allusioni alle rose, e questi fiori venivano dipinti sui muri e sulle volte delle tombe.

In base alle testimonianze, le rosette avevano un ruolo anche nel simbolismo celtico. Il loro valore ctonio è presente, ad esempio, sulle raffigurazioni di alcune tombe in Alsazia. Un rilievo dei Genii Cucullati proveniente da Lower Slaughter nel Gloucestershire mostra la triade divina in compagnia di corvi e rosette, forse tutti simboli di morte. Varie divinità celtiche sono associate a questo motivo decorativo, sia in relazione ad un aspetto ctonio dei loro culti sia per la forma "solare" della rosetta. Le rosette compaiono a volte nelle immagini di Epona, e gli autori classici fanno allusione al fatto che i devoti offrivano rose alla dea (Giovenale, *Satire* 8, 157; Apuleio, *Metamorfosi* 3, 27). Esse sono presenti come motivi decorativi su statuette in argilla della "Venere" celti-

ca e su figurine in bronzo del dio col martello gallico. L'associazione tra le rosette e il culto del dio del sole celtico sembra decisamente dovuta alla somiglianza tra questi simboli e il sole: di conseguenza il dio del cielo a cavallo di Meaux (Seine-et-Marne) è raffigurato mentre impugna con una mano una ruota solare a forma di rosetta, mentre un altare di Tresques, nel sud della Gallia, reca una dedica a Giove, accanto al simbolo di una ruota e ad una rosetta.

☐ *Green 1984a, 160-2; 1986, 157, fig. 71; Linckenheld 1929, 40-92; 1927; Toynbee 1971, 63; Magnen & Thevenot 1953, n. 181.*

Rosmerta Il nome di questa dea significa "Grande Dispensatrice". Veniva generalmente venerata in quanto parte di una coppia divina e consorte del MERCURIO romano. La coppia era al centro di un culto potente e assai popolare, praticato in gran parte dell'Europa romano-celtica e che ricopriva un'importanza particolare in zone della Gallia centrale e orientale, lungo i fiumi Rodano, Mosa e Mosella e su entrambe le rive del Reno (*vedasi* COPPIA DIVINA). Anche nella lontana Britannia è stato rinvenuto un insieme di monumenti dedicati alla coppia tra i Dobunni dell'Inghilterra sud-occidentale: almeno un tempio dovette essere eretto nella colonia romana di Gloucester, dove sono state scoperte tre opere in pietra delle due divinità. L'importanza e il prestigio del culto di Mercurio e Rosmerta si rispecchia nel loro tempio a Wasserburg, in Alsazia, dove un dedicante nel 232 d.C. si qualifica come liberto (ex-schiavo) appartenente alla casa imperiale romana e *tabularium* (archivista) dell'imperatore Severo Alessandro.

L'identificazione di Mercurio e Rosmerta è possibile perché alcune immagini della coppia sono accompagnate da dediche a loro nome: ciò avviene, ad esempio, a Eisenberg e Metz. Come compagna di Mercurio, Rosmerta ha il ruolo di dea della prosperità e dell'abbondanza, come dimo-

Testa bifronte in pietra proveniente dal santuario celtico preromano di **Roquepertuse**, nel sud della Francia.

strano non solo il nome ma anche le immagini, nelle quali ella compare spesso con una cornucopia e una patera. Ma lo stretto legame con il suo compagno è evidente anche dal fatto che la dea adotta spesso gli attributi specifici di Mercurio, la borsa con i soldi e il caduceo. Nel tempio di Mercurio e Rosmerta a Baden, in Germania, i due sono ritratti entrambi con la borsa e il caduceo; a Wiesbaden Rosmerta compare in un rilievo, seduta su un trono mentre riceve il contenuto di una borsa che le viene offerto da Mercurio, in piedi davanti a lei. Su una scultura di Mannheim, è la sola Rosmerta a tenere la borsa dell'abbondanza, sulla quale un serpente appoggia la testa, come a trarne nutrimento. A volte, entrambi gli dèi hanno solo l'attributo del caduceo; a Bierstadt i due siedono in una posizione identica, ognuno tenendo appoggiato un caduceo alla spalla sinistra; la medesima immagine ricorre anche a Bath.
Il carattere essenzialmente celtico del culto di Mercurio e Rosmerta può a volte essere evidenziato dalla presenza di immagini specificamente celtiche, raffigurate accanto alla coppia. In Britannia ciò avviene su un rilievo di Bath, dove Mercurio e Rosmerta sono accompagnati da un piccolo gruppo di tre Genii Cucullati che corrono alla base del rilievo. A Treviri, una pietra fu dedicata a Mercurio nel I secolo d.C. da un membro della tribù dei Mediomatrici di nome Indus, che era probabilmente uno spedizioniere del Reno. Su una superficie del monumento sono incisi Mercurio e Rosmerta, su un'altra il divino boscaiolo ESUS, con il suo salice, tre gru e un toro.
Vi sono due aspetti di notevole interesse nella figura di Rosmerta che contraddicono la nozione che ella fosse solamente un nome, il principio femminile del culto di Mercurio. Uno riguarda le immagini presenti in Britannia, dove la dea possiede attributi propri e distintivi, indipendenti da quelli del compagno. Sul rilievo di Bath, Rosmerta ha un secchio di legno con guarnizioni in ferro, e questo simbolismo si ripete a Gloucester, dove la dea è ritratta con uno scettro ed un mestolo posto sopra ad un secchio. In un altro rilievo di Gloucester, ella è accompagnata da FORTUNA; Rosmerta porta una torcia rovesciata e Fortuna un'altra rivolta verso l'alto. Il secchio può simboleggiare la rigenerazione e la rinascita, come il CALDERONE celtico della rigenerazione; le torce rispecchiano forse la vita e la morte. Per lo meno in Britannia era la figura di Rosmerta che apportava all'immagine un significato profondo, indipendente dal simbolismo di prosperità terrena.
Il secondo aspetto degno di nota del culto di Rosmerta è associato alla sua presenza tra gli Edui della Borgogna. La fondamentale indipendenza della dea da Mercurio è testimoniata nel sito di Escolives-Sainte-Camille (Yonne), dove Rosmerta era venerata senza il suo compagno. Ella è raffigurata da sola in una nicchia con la patera e la cornucopia, e sulla dedica il suo grado elevato è indicato dall'associazione epigrafica con l'imperatore. Nel medesimo territorio tribale, a Gissey-la-Vieil, Rosmerta compare ancora una volta da sola, nuovamente associata in una dedica all'imperatore, ma in questa occasione è rappresentata come divinità di una sacra fonte. In ogni modo Rosmerta non era assolutamente la compagna arrendevole e muta del dominante Mercurio. La sua indipendenza e la sua particolare iconografia indicano che la dea aveva una sua personalità specifica, e che probabilmente in Gallia e in Britannia il suo culto era precedente a quello del Mercurio celtico.

☐ *C. I. L. XIII, 2831, 4208, 3656; Espérandieu, nn, 6039, 4929; Espérandieu* Germ., *nn. 18, 39, 428; Hatt 1971, 187-276; Alfs 1940, 128-40; Cunliffe & Fulford 1982, n. 39; Wightman 1985, 178; Schindler 1977, 32, fig. 91; Green 1986, fig. 47-8; 1989, 42-3, 52-61; Bémont 1969, 23-44.*

Rudianus Era un dio della GUERRA del sud

della Gallia, assimilato a MARTE. Veniva venerato a Saint-Andéol-en-Quint e a Rochefort Sanson (Drôme), e a Saint-Michel-de-Valbonne (Var). Il nome "Rudianus" significa "rosso" e ciò riflette la natura bellicosa del dio. La dedica di Saint-Michel è interessante, poiché nello stesso sito è stata rinvenuta un'immagine preistorica di un dio della guerra a cavallo, che poteva forse essere lo stesso Rudianus. La pietra a forma di menhir ritrae la figura rozzamente incisa di un CAVALIERE, con una testa enorme, nell'atto di calpestare cinque teste recise. Qui l'iconografia richiama il culto della testa umana comune tra i Celti (*vedasi* TESTE, CACCIATORI DI), che appendevano le teste delle loro vittime di guerra alle selle dei loro cavalli, come è testimoniato dagli autori classici.

□ *Espérandieu, n. 38; C. I. L. XII, 1566, 2204; Duval 1976, 71; Thevenot 1968, 56-7.*

Rudiobus A NEUVY-EN SULLIAS (Loiret) è stato rinvenuto un gruppo di splendide figurine in bronzo. Queste includono un cavallo che cammina, recante l'iscrizione "sacro al dio Rudiobus". È quindi possibile dedurre l'esistenza tra i Celti di una divinità alla quale era sacro il cavallo. Di fatto sappiamo che l'animale era associato a numerose divinità galliche e britanniche, incluso il dio del cielo e la versione celtica di Marte. Il nome "Rudiobus" può riferirsi al colore rosso, forse indicante un simbolismo di guerra (sangue), simile a quello di RUDIANUS.

□ *de Vries 1963, 118-19; Green 1989, 132, fig. 63; Espérandieu, n. 2978.*

ruota, attributo divino A partire dal 1500 a.C. il simbolo della ruota a raggi divenne un motivo decorativo religioso nell'Europa non mediterranea. Sia nell'Età del Ferro preromana sia in epoca romano-celtica, la ruota venne adottata come simbolo specifico del SOLE e fu associata alle immagini delle divinità solari. Nella sua forma essa offriva una somiglianza con il sole e incar-

Rilievo in pietra raffigurante Mercurio e **Rosmerta**, con uno scettro a doppia ascia, un secchio e una patera, proveniente da Gloucester.

Cavallo in bronzo, dedicato a **Rudiobus** nel I secolo a.C., proveniente da Neuvy-en-Sullias (Loiret, Francia).

nava l'idea di movimento, rispecchiando il cammino dell'astro nel cielo.
Nell'Età del Ferro celtica, modellini di ruote in bronzo venivano seppelliti insieme ai defunti, forse per illuminare l'oscurità dell'oltretomba; un esempio di ciò proviene dalla città fortificata di Dürrnberg vicino ad Hallein, in Austria. I devoti gettavano immagini di ruote in miniatura (*vedasi* MINIATURA, STRUMENTI ED ARMI IN) nei fiumi, come la Senna e l'Oise, per propiziare le potenze soprannaturali. I santuari celtici nei quali sono stati rinvenuti numerosi modellini di ruote, come quello di Alesia in Borgogna, erano forse dedicati al dio del sole. I guerrieri indossavano amuleti solari come protezione in battaglia: la figurina di un guerriero trovata a Fox Amphoux, nella Gallia meridionale, porta sul petto un ciondolo a ruota, e sull'arco di Orange, elmetti celtici recano incisi talismani a forma di ruota. Su alcune monete sono raffigurati cavalli sormontati da ruote solari. Una delle placche del Calderone di Gundestrup ritrae un dio con una ruota.
La natura solare del motivo celtico della ruota è documentata soprattutto in epoca romano-celtica. In Gallia, in Renania e in Britannia i ritrovamenti testimoniano che un dio solare indigeno, il cui simbolo era la ruota a raggi, venne identificato con il dio del CIELO romano, Giove. Immagini di questa divinità mostrano un dio apparentemente simile a Giove con un fulmine e una ruota: una figurina in bronzo proveniente da Le Châtelet (Haute-Marne) ritrae un dio con la barba, nudo, con una ruota, un fulmine e lampi a forma di spirale (*vedasi* S, MOTIVO A; TUONO). Su uno scettro rinvenuto a Willingham Fen (Cambridgeshire) è visibile un dio con una ruota e un fulmine. Una statuetta di Landouzy-la-Ville (Aisne) mostra un dio con una ruota e, sotto di lui, una dedica a GIOVE. Nel nord della Britannia, a Castlesteads e a Maryport, e in Renania, sugli altari militari dedicati a Giove si trovava a volte scolpito questo simbolo solare. Negli insediamenti civili della Provenza, specialmente nella valle del basso Rodano, altari con o senza dediche a Giove avevano incisi simboli di ruote. Più ad occidente, sui Pirenei (ad esempio, a Le-Mont-Saçon), piccoli e rozzi altari erano decorati con ruote e svastiche (*vedasi* SVASTICA). Alcune immagini del dio del cielo a cavallo visibili sulle COLONNE DI GIOVE lo ritraggono con una ruota a guisa di scudo, come ad esempio, a Butterstadt (Germania) e Meaux (Seine-et-Loire). La presenza di motivi solari scolpiti sulle lapidi in Alsazia rispecchia la continua associazione tra la potenza solare e il mondo sotterraneo.
In epoca romano-celtica i modellini di ruote continuarono a essere dedicati al dio del sole: un deposito trovato a Felmingham Hall (Norfolk) conteneva numerosi bronzi di carattere religioso, inclusa una testa del dio del cielo e il modellino di una ruota con dodici raggi. A Plessis-Barbuise (Aube) una miniatura di ruota in piombo racchiude l'immagine di un dio del cielo con lo scettro. Immagini di ruote erano incise o applicate a oggetti in ceramica e a tegole in argilla, come simboli apotropaici: un gruppo di queste ultime è stato rinvenuto nella fortezza della legione romana di Caerleon (Gwent). Copricapi rituali rinvenuti nel tempio di Wanborough, nel Surrey, e forse appartenuti a sacerdoti del culto solare, sono decorati con motivi di ruote. A Wavendon Gate (Buckinghamshire), una ruota in legno lì rinvenuta era forse un oggetto cerimoniale collegato ad un rituale solare. *Vedasi anche* CROCE; FORTUNA; ROSETTA; SERPENTE CON CORNA D'ARIETE.
☐ *Green 1984a; 1984c, 251-8; 1986, 39-61; 1991a.*

 S

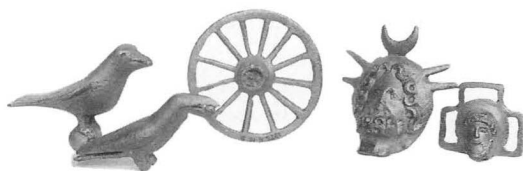
S, motivo a Nell'Europa romano-celtica i simboli a forma di S, o a doppia spirale, erano associati ai culti del dio del cielo e

del sole (*vedasi* CIELO, DIO DEL; SOLE, DIO DEL). Una figurina in bronzo del dio del sole rinvenuta a Le Châtelet (Haute-Marne) ritrae un uomo barbuto, nudo, con un fulmine in una mano e una ruota nell'altra (*vedasi* TUONO). Appesi alla sua spalla vi sono nove oggetti a forma di S, attaccati ad un anello. Esaminando da vicino il fulmine del dio è possibile notare che esso è formato da singoli fili che si avvolgono a forma di spirale. È quindi possibile che i nove oggetti ad S che il dio porta sulla spalla siano lampi. L'associazione della RUOTA solare con la doppia spirale ricorre su un vaso rinvenuto a Silchester (Hampshire), decorato alternando i motivi della ruota a quelli ad S. Un modellino di ruota in bronzo proveniente da Grand-Jailly (Côte-d'Or) aveva tre motivi ad S saldati sulla superficie, mentre una statua del dio con la ruota solare di Niederwürzbach, in Germania, raffigura una ruota con raggi a forma di S. La stretta relazione che intercorre tra il sole e il simbolo ad S suggerisce che quest'ultimo fosse effettivamente collegato al culto solare, rappresentando, con grande probabilità, un'ulteriore fonte di luce, forse il lampo.

☐ *Green 1984a, 165-7.*

sacerdote *vedasi* BARDO; COPRICAPO; DRUIDO; SCETTRO.

sacrificio di animali Anticamente il sacrificio di animali era assai radicato sia in Europa sia altrove. Per una società rurale, che viveva ad un livello di sussistenza, il sacrificio di un animale rappresentava una notevole perdita economica, e veniva dunque compiuto solo come reazione ad eventi particolari o in momenti di crisi all'interno della comunità. Vi erano due categorie di sacrifici: la prima riguardava gli animali che erano bruciati o seppelliti interi; la seconda quelli che venivano macellati e, almeno in parte, consumati. Nel tempio di GOURNAY-SUR-ARONDE (Oise), risalente all'Età del Ferro, sono testimoniati entrambi i tipi di sacrifici: i cavalli e i

Modellino di **ruota** e figurina di cinghiale, ritrovati a Hounslow, nella periferia di Londra, e risalenti al I secolo a.C.

Parte del deposito di bronzi a carattere religioso, tra i quali una **ruota** solare, proveniente da Felmingham Hall (Norfolk).

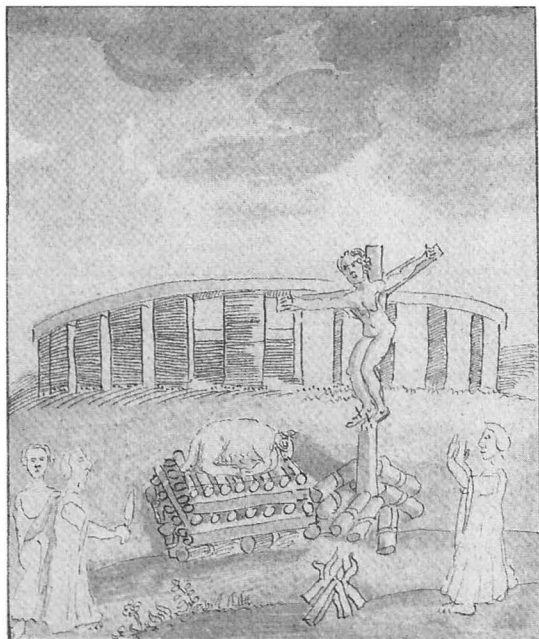
Stampo in argilla di un dio celtico con la **ruota** proveniente dalla base militare romana di rifornimento di Corbridge (Northumberland).

bovini furono seppeliti interi, mentre i maialini e gli agnelli vennero macellati. Il consumo di maiali e agnelli in pasti rituali è documentato anche altrove, ad esempio sull'isola di Hayling (Hampshire).
La varietà degli animali sacrificali era decisamente considerevole. Tra le bestie selvatiche, il CINGHIALE era onnipresente: scheletri interi di cinghiali venivano seppelliti ritualmente, e in molte tombe celtiche è attestata la presenza della cosiddetta "porzione di maiale destinata al campione" (non è sempre possibile distinguere tra maiale domestico e cinghiale). Anche i cervi, gli uccelli, le lepri e altri animali della foresta erano oggetto di sacrifici (*vedasi* CERVO; LEPRE), mentre tra gli animali domestici si sacrificano i cavalli, i bovini e i cani (*vedasi* CANE; CAVALLO; TORO). Plinio (*Naturalis Historia* XVI, 95) allude al sacrificio druidico di tori. Nel "tumulo del re" nello Yorkshire orientale, insieme al capo defunto venne inumata anche la pariglia di cavalli (*vedasi* CARRO/CARRETTO, SEPOLTURA CON). I cani erano a volte soggetti a complessi riti funerari: nel cimitero di Winchester, di tarda epoca romano-celtica, i cani accompagnarono gli umani nell'oltretomba. A Muntham Court, nel Sussex, numerosi cani furono collocati all'interno di un pozzo profondo più di 60 m nei pressi di un tempio del I secolo d.C. (*vedasi* FOSSA).
È necessaria una certa cautela nell'analisi dei sacrifici di animali. È a volte impossibile distinguere tra animali morti naturalmente, e solo successivamente divenuti oggetto di determinati rituali, e bestie uccise specificamente a scopo di sacrificio. Ad esempio, le mandibole di cavallo rinvenute in una fossa nell'*hillfort* dell'Età del Ferro di DANEBURY (Hampshire) potevano appartenere a cavalli che non furono uccisi per essere sacrificati ma che rappresentavano piuttosto animali di grande prestigio morti naturalmente o in battaglia.

☐ *Green 1986, 167-89; 1989, 133; Wait 1985; Cunliffe 1983, 155-71; MacDonald 1979, 404-33; Brunaux 1986; Downey, King & Soffe 1980, 289-304.*

sacrificio umano La maggior parte delle informazioni in nostro possesso riguardanti il sacrificio umano tra i Celti proviene dagli scritti dei commentatori classici. I principali perpetratori di queste pratiche erano i DRUIDI, che esaminavano gli spasimi dell'agonia e le viscere delle loro vittime a scopi divinatori (*vedasi* DIVINAZIONE). Lucano (*Pharsalia* III, 399-452) riferisce di un sacro bosco vicino a Marsiglia, nel quale gli altari erano ricoperti di offerte ripugnanti e ogni albero era cosparso di sangue umano. Diodoro Siculo (V, 31, 2-5) e Strabone (VII, 2, 3) parlano del costume druidico di pugnalare le vittime e di predire il futuro osservandone le convulsioni. Tacito descrive il sacro BOSCO dei druidi sull'isola di Anglesey, i cui altari grondavano di sangue e visceri (*Annali* XIV, 30). Strabone afferma che i Cimbri tagliavano la gola delle loro vittime sacrificali a scopi divinatori e ne esaminavano il sangue raccogliendolo in calderoni. I malfattori venivano imprigionati per cinque anni e quindi impalati. Le vittime potevano essere bruciate vive all'interno di enormi figure umane fatte di vimini, oppure trafitte con le frecce. Cesare fa un interessante commento riguardo alle motivazioni che erano alla base delle azioni dei druidi: essi credevano che le potenze soprannaturali potevano essere acquietate o controllate solo se una vita umana veniva scambiata con un'altra. Di conseguenza, se i Galli si sentivano minacciati, ad esempio, da una guerra i druidi compivano un sacrificio umano e se non vi erano criminali a disposizione si sacrificava un innocente.
Alcune testimonianze collegano il sacrificio umano a divinità specifiche: Dione Cassio (LXII, 2) riferisce dei sacrifici umani compiuti nei boschi sacri ad ANDRASTE, la dea della vittoria degli Iceni, alla presenza della regina tribale Boudica. Lucano (*Pharsalia* I, 444-6) descrive tre feroci divinità celtiche, TARANIS, ESUS e TEUTATES,

che venivano tutte pacificate con sangue umano. I chiosatori di Berna che, nel IX secolo, compilarono i Commentari alla *Pharsalia* elaborarono questa affermazione: essi dedussero che per propiziare Taranis le vittime venivano bruciate, per Teutates annegate e per Esus appese agli alberi e pugnalate secondo un rito specifico. L'orrore e il disgusto provato dagli autori classici per queste pratiche "barbare" è evidente.

Ci sorprenderemmo se le abbondanti testimonianze letterarie non venissero confermate, almeno in parte, dall'archeologia. Ma di fatto, prove sicure di sacrifici umani sono scarsissime, benché vi siano moltissimi esempi di sepolture anomale. Tuttavia è importante distinguere tra i corpi appartenuti indubbiamente alle vittime di specifiche uccisioni rituali e quelli di coloro che perirono di morte naturale e divennero solo successivamente oggetto di pratiche religiose. Il *Viereckschanze* della tarda Età del Ferro di HOLZHAUSEN, in Baviera, conteneva un pozzo rituale con un palo sul fondo, incrostato da tracce di sangue e tessuto umano. Questo rispecchia quasi esattamente il ritrovamento nella FOSSA rituale di Swanwick (Hampshire), databile circa al 1000 a.C. Garton Slack (Yorkshire orientale), nel nord della Britannia, fornisce le prove di ciò che sembra quasi certamente un'uccisione rituale a scopo punitivo: un giovane e una donna di circa 30 anni sono stati trovati legati insieme, con un paletto di legno inserito tra i loro corpi che bloccava le braccia di uno a quelle dell'altra. Al di sotto del bacino della donna vi era un feto che era stato espulso dal ventre della madre quando questa era priva di sensi. La coppia era stata probabilmente sepolta viva. Un altro indubbio, almeno all'apparenza, sacrificio umano è quello dell'Uomo di Lindow, il giovane che fu sepolto a faccia in giù in una palude nel IV secolo a.C. (*vedasi* LINDOW MOSS; PALUDE, LUOGO DI SEPOLTURA). L'uomo era stato colpito alla testa, garrottato e gli era stata tagliata la gola prima di essere

Disegno di William Stukeley (1759) di un **sacrificio di animali** compiuto dai druidi.

gettato nella palude. La tecnica dello strangolamento assomiglia molto a quello dell'Uomo di TOLLUND, ritrovato in una palude in Danimarca, il cui corpo risale forse al 500 a.C. Un esempio di ciò che fu, forse, un sacrificio collettivo è testimoniato a Hoppstädten, in Germania, dove una tomba del periodo di La Tène conteneva in apparenza i corpi di un'intera famiglia. Cesare (VI, 19) allude a questo tipo di sacrificio, che sembra fosse praticato ancora poco tempo prima del suo arrivo in Gallia. Così egli commenta: "Non molto tempo fa, gli schiavi e i dipendenti che erano stati i favoriti dei loro padroni venivano sepolti con loro alla fine del funerale".

Esistono moltissime testimonianze di sepolture umane anomale che potevano essere o meno il risultato di sacrifici. I bambini sepolti per consacrare le fondamenta degli edifici, ad esempio nel santuario di Springhead (dove furono decapitati), potevano essere stati uccisi deliberatamente oppure essere morti di morte naturale (*vedasi* BAMBINI, SEPOLTURA DI). Similmente, i corpi dei giovani ritrovati nelle fosse dell'*hillfort* di DANEBURY (Hampshire) o sul retro dei bastioni a SOUTH CADBURY (Somerset) potevano essere vittime di guerra successivamente sepolte come atto di pacificazione in onore degli dèi piuttosto che vittime di sacrifici umani in senso stretto. Non vi è comunque modo di esserne certi. Le teste umane rinvenute in molti siti dell'Età del Ferro (*vedasi* DECAPITAZIONE; TESTE, CACCIATORI DI) potevano, allo stesso modo, essere appartenute ad individui uccisi in battaglia, e in seguito conservate come trofei. La "caccia alle teste" è documentata da diversi autori classici, che non chiariscono tuttavia se le teste appartenessero sempre ai guerrieri vinti e uccisi o se, in alcuni casi, avesse luogo un'uccisione rituale tramite decapitazione.

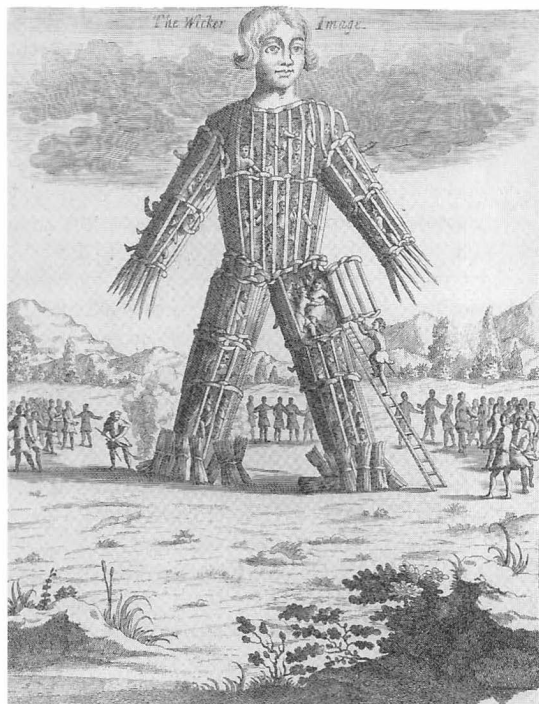
Vi sono accenni scarsi nella mitologia vernacolare riguardo ai sacrifici umani. Una leggenda irlandese allude alla triplice uccisione rituale del re, che veniva pugnalato, bruciato e annegato il giorno della festa di Samhain, il 1° novembre. Ciò probabilmente si ricollega ad un rituale presente nel mitologia e associato alla regalità sacrale. L'iconografia celtica fornisce forse un esempio di sacrificio umano: su una placca del Calderone di Gundestrup è raffigurata una scena in cui un dio sembra in procinto di affogare una vittima umana in una vasca piena di liquido. Si è tentati di collegare questa immagine al riferimento letterario riguardante Teutates e i sacrifici per annegamento in suo onore.

☐ *Olmsted 1979; Green 1986, 27-30, 131; Cunliffe 1974, 187-99; 1979, 92ss; Collis 1975, 101; Zwicker 1934-6, 50; Alcock 1972; Wait 1985; Wightman 1970, 242; Brewster 1976, 115; Mac Cana 1983, 27; Piggott 1963, 286-7.*

salmone Sia nella tradizione mitologia gallese sia in quella irlandese il salmone era un simbolo di saggezza e conoscenza. Il racconto iralndese più conosciuto appartiene al Ciclo di Fionn e riguarda l'eroe FINN, che acquistò la saggezza e il dono della profezia mangiando il Salmone della Conoscenza. La storia narra che Finn si imbattè nel bardo Finnegas, che viveva sulle rive del fiume Boyne. Finnegas tentava da ben sette anni di pescare il salmone dalla pozza del fiume in cui si trovava. Alla fine riuscì a catturarlo e lo diede a Finn perché lo cucinasse. L'eroe si scottò però il pollice sulla griglia incandescente dove cuoceva il salmone e si portò il dito alla bocca: istantaneamente acquistò la sapienza, e Finnegas gli diede la carne del salmone da mangiare, dotandolo in tal modo di saggezza eterna. A sua volta il salmone aveva acquistato la saggezza nutrendosi dei frutti dei nove alberi di nocciolo che crescevano accanto a un pozzo sul fondo del mare. Un altro racconto insulare, questa volta parte del Ciclo dell'Ulster, riguarda il mitico re del Munster, Cú Roi, la cui anima si diceva risiedesse in un salmone.

Nel *Racconto di Culhwch e Olwen*, della tradizione gallese, Culhwch chiede consi-

glio a numerosi animali che possono comunicare con gli umani nel corso della sua ricerca del divino cacciatore Mabon. Tra queste bestie favolose vi è il Salmone di Llyn Llyw, una delle creature più vecchie della terra.
È difficile spiegare da cosa derivi il prestigio goduto dal salmone nella tradizione mitologica. Esso poteva derivare dalla sua dimensione, dalla sua bellezza o dal fatto di possedere una carne rosea, simile a quella umana. In alternativa è possibile che l'animale venisse considerato sacro per via del suo complesso ciclo vitale e per il suo bisogno sia di acqua di mare sia di acqua dolce.
☐ *Jones & Jones 1976, 125; Ross 1967a, 351; O' Fáolain 1954; Best 1905, 18-35.*

Samhain Era una festività celtica stagionale che annunciava la fine dell'estate e l'inizio dell'inverno e del Nuovo Anno. Era una festa pastorale, che segnava il tempo in cui il bestiame veniva riunito e riportato nelle stalle dai campi; alcuni capi venivano poi scelti per la macellazione, altri per l'allevamento. Samhain era celebrata alla fine di un anno pastorale e all'inizio del successivo. Nella placca frammentaria in bronzo rinvenuta in Gallia nota come "Calendario di Coligny" e risalente al I secolo d.C., Samhain è registrata come "Samonios". Le grandi adunanze delle cinque provincie irlandesi a Tara avevano luogo il giorno della festa di Samhain ed erano caratterizzate da gare di cavalli, fiere, mercati, rituali pastorali e discussioni politiche. Ma Samhain era anche un periodo di lutto che scandiva la morte dell'estate.
La festa di Samhain aveva luogo il 1° novembre e la notte precedente. Era un periodo strano, pieno di pericoli e di incertezze, poiché si trovava esattamente a metà dell'anno celtico. Era considerato un periodo sospeso o al di fuori del tempo, nel quale le normali leggi dell'esistenza venivano temporaneamente messe da parte. Le barriere tra il mondo reale e quello so-

Sacrificio umano nel quale le vittime venivano bruciate all'interno di un "uomo di vimini". Disegno tratto da *Britannia Antiqua Illustrata* di Aylett Sammes (1676).

prannaturale si dissolvevano e gli spiriti dell'OLTRETOMBA potevano muoversi liberamente dai loro *sídhe* alla terra dei vivi. Avveniva però anche l'inverso, e i mortali potevano penetrare nel mondo ultraterreno. Di conseguenza Samhain rappresentava un momento di enorme energia spirituale, durante il quale era necessario controllare gli dèi dell'oltretomba con rituali specifici e in cui potevano accadere avvenimenti straordinari.
Nella mitologia irlandese Samhain figura decisamente come un periodo in cui avvengono fatti inspiegabili e soprannaturali. È a Samhain che il dio tribale, il Daghda, si accoppia ritualmente con la Morrigán, la dea-corvo della guerra e della fertilità che possedeva notevoli facoltà divinatorie. Questo è anche il tempo in cui i Fomori esigono il pagamento dei rovinosi tributi da parte dei popoli d'Irlanda (due terzi del loro grano, del loro latte e dei loro bambini). La triplice uccisione del re irlandese (che veniva pugnalato, bruciato e affogato) aveva luogo in questo giorno; in essa si manifestava il simbolismo della regalità sacrale, quando il re moriva per lasciare il posto al nuovo sovrano e alla primavera.
Samhain compare in molti racconti irlandesi relativi agli dèi e al mondo soprannaturale. In questo giorno l'eroe dell'Ulster Cú Chulainn incontra donne provenienti dall'oltretomba. È durante la festa di Samhain che Caer si trasforma in cigno e può unirsi a OENGHUS, il dio dell'amore, che è innamorato di lei. Ogni anno a Samhain il *goblin* Aillen dà fuoco al palazzo di Tara, finché non viene ucciso da FINN. Aillen visita la fortezza, suona l'arpa, fa addormentare tutti, appiccando quindi l'incendio. Finn riesce a rimanere sveglio e a uccidere il *goblin* premendo contro la fronte una lancia incantata, opera di Len, il fabbricante di spade degli dèi.
La festa di Samhain era dunque un'epoca singolare, durante la quale gli dèi facevano visita agli uomini, gli esseri soprannaturali mutavano forma e l'anno moriva per poi rinascere. Era al contempo un'occasione tetra e gioiosa (come la notte di Capodanno ai giorni nostri) ma soprattutto era un momento di grande numinosità, pieno di spiriti e di energia soprannaturale, durante il quale il mondo della vita e quello della morte si intrecciavano in modo inestricabile. *Vedasi anche* FUOCO.

☐ *Macalister 1931; O' Fáolain 1954; Le Roux 1961, 485-506; O' Hógáin 1990; Green 1986, 74; de Vries 1963, 237-8; Mac Cana 1983, 127-8; Ross 1967a, 237; 1986, 120-1.*

santuario Per i Celti, i punti focali del culto potevano essere sia edifici religiosi sia luoghi sacri all'aperto (*loci consecrati*) e qualunque elemento naturale del paesaggio, come gli alberi, i boschetti, le montagne, le sorgenti, i fiumi o i laghi (*vedasi* ALBERO; BOSCO; FIUME; FONTE CURATIVA; LAGO; MONTAGNA), che si ritenesse fosse numinoso (e cioè che possedesse uno spirito proprio).
Va sottolineato il fatto che quando il culto e l'attività rituale si svolgevano all'interno di strutture sacre, fino all'epoca romano-celtica queste non furono altro che semplici santuari circolari o quadrangolari, che non esibivano alcuno stile architettonico specificamente religioso. Le testimonianze della loro funzione sono così indirette, suggerite dalla loro posizione al di sotto di edifici romano-celtici di indubbio carattere religioso oppure dal ritrovamento di materiale relativo ad attività rituali. Così, il santuario risalente al periodo "libero" di GOURNAY-SUR-ARONDE (Oise) era associato a un rituale specifico e caratteristico relativo a depositi di armi e di animali. Nell'isola di HAYLING (Hampshire) un imponente santuario romano sostituì un edificio circolare in legno della tarda Età del Ferro: il cortile circostante ha fornito abbondanti prove di un'attività religiosa, che includeva la deposizione di armi ritualmente danneggiate ed il sacrificio di particolari specie di animali. A Frilford (Oxfordshire) due templi contigui di epo-

ca romano-celtica (rispettivamente a pianta circolare e rettangolare) furono preceduti da due strutture più antiche, una rappresentata da un fossato semi-circolare, l'altra da una formazione circolare di buchi per pali. All'interno del fossato semicircolare si trovavano sei fosse (*vedasi* FOSSA) contenenti un vomere e modellini in miniatura di una spada e di uno scudo (*vedasi* MINIATURA, STRUMENTI E ARMI IN) come offerte votive. Semplici edifici dell'Età del Ferro di ridotte dimensioni, normalmente interpretati come santuari, possono essere rinvenuti negli *hillforts*. Ciò avviene a DANEBURY, mentre a SOUTH CADBURY un semplice edificio con porticato è associato a fosse che contengono i corpi di giovani animali. L'unica testimonianza della funzione religiosa dell'edificio circolare della tarda Età del Ferro rinvenuto a Maiden Castle (Dorset) è rappresentata dal ritrovamento di una sepoltura di bambini (*vedasi* BAMBINI, SEPOLTURA DI) fuori dalla porta e dalla presenza di un tempio romano-celtico nelle vicinanze. Molti templi dell'Europa continentale di epoca romana sorsero sulle rovine di santuari dell'Età del Ferro: St Germain-les-Rocheux (Côte-d'Or) è un esempio di quanto detto. Nella regione della Marna, piccoli santuari dell'Età del Ferro erano associati a cimiteri celtici.

Il santuario di Harlow, risalente all'Età del Ferro e situato nei pressi di Londra, rappresenta un enigma. Sebbene sembri risalire al IV secolo a.C., la sua pianta architettonica, con una *cella* interna quadrata e il portico circostante, anticipa apparentemente la tipologia "seriale" del santuario romano-celtico di epoca più tarda.

In epoca romano-celtica, sia in Britannia sia nel resto d'Europa, i semplici santuari circolari e quadrangolari continuarono ad esistere accanto ai templi che esibivano uno specifico stile architettonico. Questi erano i cosiddetti templi romano-celtici, che potevano avere pianta circolare, poligonale o quadrangolare. Gli edifici di questo tipo avevano in comune la caratteristi-

Il "Battitore di Tamburo di Tedworth", tratto da un'incisione di Joseph Glanvill, 1700. Spiriti come questo si intrufolavano nel mondo umano durante la festa autunnale di **Samhain**.

ca distintiva della struttura concentrica, poiché possedevano tutti una *cella* interna circondata da un ambulacro della medesima forma. Vi erano delle variazioni a questa tipologia di base: potevano esservi edifici annessi, una *cella* separata o altre diversità. Ma l'idea comune a tutti i templi romano-celtici sembra fosse la presenza di una camera interna e segreta, che ospitava la statua del culto e altri arredi sacri, e di una galleria esterna, con delle aperture nei muri attraverso le quali i pellegrini potevano osservare le offerte tributate al culto della divinità. Nessuno di questi santuari era utilizzato per un culto pubblico. Di fatto i ritrovamenti testimoniano che la maggior parte dell'attività rituale si svolgeva nel sacro recinto al di fuori del tempio medesimo. *Vedasi anche* SACRIFICIO ANIMALE; SACRIFICIO UMANO.

☐ *Lewis 1966; Rodwell (a cura di) 1980; Brunaux 1986; Downey, King & Soffe 1980, 289-304; Cunliffe 1974, 287-99; 1983, 155-71; Harding 1974, 96-112; Alcock 1972; Piggott 1968, 56ss; Green 1986, 18-21.*

Scáthach Figlia di Ardgamm, era una guerriera soprannaturale dell'Ulster che gestiva una sorta di accademia dove allenava i giovani eroi nell'arte della guerra; il suo nome significa "Ombrosa". Nel Ciclo dell'Ulster, Scáthach insegna a combattere al giovane eroe Cú Chulainn. Ciò avviene ad Alba, nella parte nord-occidentale della Britannia di fronte all'Irlanda. È da Scáthach che Cú Chulainn riceve la "Gae Bulga", la formidabile lancia munita di uncini il cui colpo è invariabilmente mortale. Scáthach ha il dono della profezia e predice a Cú Chulainn il suo destino nel corso del furibondo attacco della regina Medb contro l'Ulster.

☐ *Stokes 1908, 109-52; O' Fáolain 1954; Olmsted 1982, 165-72; Meyer 1907, 112ss; Kinsella 1969; O' Rahilly 1946, 61.*

scettro Tra le varie insegne liturgiche sacerdotali trovate nei templi, vi è una categoria di oggetti che possono essere chiamati scettri, mazze o bastoni dell'autorità religiosa. A volte essi sono disadorni o decorati con semplicità; ve ne sono alcuni, tuttavia, che esibiscono immagini cultuali di interesse intrinseco. Due oggetti di quest'ultimo tipo, di notevole importanza, provengono dalla Britannia. Il deposito di bronzi di carattere religioso rinvenuto a WILLINGHAM FEN (Cambridgeshire) contiene molti frammenti di scettri senza ornamenti ma, in aggiunta, è presente ciò che può essere considerata l'estremità di uno scettro sacerdotale. Essa rivela un'elaborata iconografia collegata al culto del dio del sole e del cielo celtico, e raffigura un dio nudo e danzante, che brandisce un fulmine e tiene il piede sulla testa di un essere ctonio. Egli ha accanto una ruota solare, un'aquila, la testa di un toro a tre corna e un delfino. Il secondo oggetto è stato scoperto nel tempio di Farley Heath (Surrey). È una fascia di rivestimento in lamina di bronzo che era un tempo avvolta intorno ad un'anima di legno o di ferro: punzonate a sbalzo sulla fascia vi sono figure schematizzate di divinità e animali, tra le quali è possibile identificare il dio del sole, il dio col martello e attrezzi da fabbro, alcuni corvi, un cane, un cervo e altre creature.

Oltre agli oggetti che possono essere chiamati propriamente mazze o scettri vi sono altri articoli da processione, di forma appuntita, come quello proveniente dal deposito di bronzi cultuali di Felmingham Hall (Norfolk) o un altro, trovato nel santuario di Brigstock (Northamptonshire). Essi sono formati da un'estremità affusolata in bronzo con buchi e anelli per appendervi, probabilmente, dei campanelli che dovevano tintinnare durante le cerimonie. Simile ad essi è un altro curioso oggetto trovato a Milton (Cambridgeshire), consistente in una lunga asta in bronzo terminante con un'estremità piatta e ovale con due buchi, di nuovo utilizzati per la sospensione di sonagli o altri pendenti.

☐ *Green 1976, 210; 1986, 23; 1984a, n. C6; Henig 1984, fig. 62; Alföldi 1949, 19ss; Goodchild 1938, 391ss; 1947, 83ss; Gilbert 1978, 159-87.*

schematismo È un metodo di resa delle immagini nel quale la rappresentazione della forma umana o animale è ridotta ai tratti assolutamente essenziali, senza alcun tentativo di realismo o di naturalismo. Gli artisti e i devoti celtici non ritenevano necessario raffigurare sempre le loro divinità come se fossero persone o bestie reali. Al contrario, a volte ciò che veniva rappresentato era unicamente un'idea abbozzata della forma umana o animale, senza attenzione al particolare. Le immagini così presentate sembrano quasi una specie di messaggio in codice sintetico, che era compreso sia dalla divinità sia dal devoto. Questo tipo di realizzazioni era totalmente in contrasto con la mimesi, o imitazione della natura, che veniva utilizzata dagli artisti greci e romani per la rappresentazione dei loro dèi. Lo schematismo dei ritratti celtici, che potevano assumere la forma di figure incise semplicemente nei loro tratti essenziali, è stato spesso condannato dagli storici dell'arte classica come una forma d'arte inferiore. Ma questo significa fraintendere lo scopo dell'artista celtico. La rappresentazione schematica era un metodo consapevole, deliberato e pienamente riuscito di rendere l'immagine divina. Un rigido realismo non era ritenuto necessario nel contesto dell'iconografia cultuale. D'altro lato la rappresentazione realistica veniva forse respinta con decisione in quanto inappropriata alla riproduzione del soprannaturale. Vi è una grandissima forza nelle immagine, ad esempio, dei Genii Cucullati di Cirencester, dove sono presenti solo le caratteristiche essenziali della triplicità e del cappuccio, o nelle figure stilizzate degli dèi, dei pellegrini e degli animali nel santuario di FORÊT D'HALATTE vicino a Senlis (Oise).

L'esistenza dello schematismo all'interno della tradizione artistica e religiosa roma-

(*A sinistra*) Fascia di rivestimento in lamina di bronzo di uno **scettro**, proveniente dal tempio romano-celtico di Farley Heath (Surrey).
(*A destra*) Estremità in bronzo di uno **scettro** che raffigura il dio con la ruota, proveniente da un deposito di bronzi religiosi di Willingham Fen (Cambridgeshire).

no-celtica si spiega forse osservando le radici da cui discende. L'arte nel periodo di La Tène (il periodo celtico "libero") era più interessata al disegno astratto basato su motivi zoomorfi e vegetali che alla rappresentazione della forma umana o animale *per se*. Nella fase romano-celtica, la tradizione classica dell'arte figurativa stimolò gli artisti celtici a ritrarre i loro dèi in forma umana ma, benché il realismo venne adottato in una certa misura, l'antica tradizione astratta continuò a fare sentire la sua influenza sulla resa dell'immagine. Gli artisti esibirono una sofisticata genialità nel modo in cui guardavano un modello – forse una figura umana – per poi ridurne gli elementi figurativi essenziali a poche linee e forme minime, tali da rendere riconoscibile il codice ma niente di più. L'economia del particolare poteva favorire la creazione di un'immagine molto potente, catturando l'essenza della figura senza alcuna aggiunta che potesse distrarre. Perché un'immagine fosse efficace era necessaria unicamente l'incisione di un contorno, purché questo mantenesse la forza originaria del prototipo. Le immagini schematiche dell'arte religiosa dei Celti erano consciamente oscure, enigmatiche e ambigue, caratteristiche queste che possono averne potenziato l'efficacia religiosa.

☐ *Green 1986, 200-8, fig. 90; 1989, 214-16, fig. 89; Gombrich 1968, 93, 141; Boardman 1973.*

Segomo Questo epiteto, che significa "Vittorioso", veniva attribuito alle versioni celtiche di Marte e di ERCOLE. La tribù dei Sequani venerava Marte Segomo, che era invocato, ad esempio, a Lione. A questa divinità venne forse dedicato il cavallo in bronzo, che reca un'iscrizione a Segomo, rinvenuto nel santuario di Bolards, Nuits-Saint-Georges, in Borgogna, dal quale provengono anche altre rappresentazioni di cavalli e cavalieri. Il Marte gallico e britannico era frequentemente venerato come CAVALIERE. In Britannia, a Silchester, una dedica frammentaria a "Hercules Saegon" può indicare lo stesso epiteto – Segomo – con una grafia leggermente diversa. L'applicazione del medesimo soprannome descrittivo a due divinità diverse non deve sorprendere, poiché il termine è più un titolo che un nome *per se*.

☐ *C. I. L. XIII, 1675; R. I. B., 67; Thevenot 1955; Green 1986, 172-3.*

Senna, fiume Come la maggior parte dei grandi fiumi della Gallia, la Senna aveva il proprio spirito divino. La sorgente della Senna era presieduta dalla dea SEQUANA, che aveva un importante santuario curativo a FONTES SEQUANAE, a nord-ovest di Digione. Altrove i devoti gettavano abitualmente offerte votive nel fiume in atti rituali pubblici o privati. Tra questi depositi furono rinvenuti numerosi amuleti a forma di ruota solare, dedicati al dio del sole celtico. Tale comportamento poteva ricollegarsi ad alcune feste solari che riguardavano sia il fuoco sia l'acqua, durante le quali una ruota infuocata veniva fatta rotolare giù da una collina fino ad un fiume, per benedire la fertilità della terra. Gli *Atti di San Vincenzo* contengono un resoconto di tale usanza nell'Aquitania del IV secolo d.C.

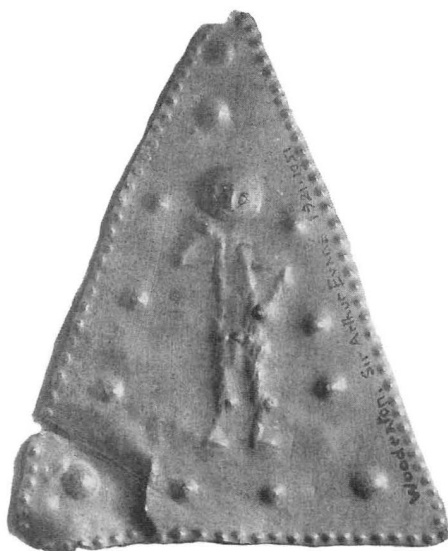
☐ *Green 1984a, 311; 1986, 164; 1991a; Hatt 1951, 82-7; Zwicker 1934-6, 302-3.*

sepoltura, riti di *vedasi* BAMBINI, SEPOLTURA DI; CALDERONE; CANE; CARRO/CARRETTO, SEPOLTURA CON; DECAPITAZIONE; MORTE; OLTRETOMBA; PALUDE, LUOGO DI SEPOLTURA; REINHEIM; SÍDH; TRASMIGRAZIONE DELLE ANIME; VIX; WELWYN.

Sequana Era uno spirito femminile, personificazione del fiume SENNA alla sua sorgente in una valle dell'altopiano di Châtillon, a nord-ovest di Digione in Borgogna. Qui, a FONTES SEQUANAE ("le sorgenti di Sequana"), venne edificato nel II o I secolo a.C. un santuario curativo in onore di Sequana. Il santuario fu successivamente ampliato dai Romani, che costruirono due templi, un recinto con porticato

e altre strutture collegate, incentrate sulla sorgente e sullo stagno da essa formato. Sappiamo come i devoti di Sequana percepivano la dea, poiché nel santuario è stata rinvenuta una grande statuetta in bronzo di una giovane donna, ammantata e con un diadema a indicare la sua condizione elevata; la dea ha le braccia distese per accogliere i devoti che la supplicano. Sequana è in piedi su una barca a forma di ANATRA, a indicare un simbolismo fluviale. Molti erano gli oggetti dedicati a Sequana nel tempio, e tra essi un grande recipiente con il suo nome inciso, riempito di piccole repliche in bronzo e in argento di parti del corpo umano che la dea avrebbe dovuto guarire (*vedasi* ARTI E ORGANI, OFFERTE VOTIVE). Rappresentazioni in pietra o in legno di arti, organi interni, teste e corpi completi le venivano offerte nella speranza di una cura, insieme a monete e gioielli. Le offerte votive suggeriscono che, tra le varie infermità patite dai pellegrini, le malattie respiratorie e i problemi oculari fossero le più frequenti: alcune figure evidenziano cecità o occhi gonfi. Molti ritratti dei devoti di Sequana li mostrano vestiti con pesanti mantelli di lana con cappuccio, rispecchiando la vita contadina della gente comune – contadini, cacciatori, commercianti o mulattieri. I pellegrini sono frequentemente raffigurati nell'atto di offrire doni alla dea: questi consistevano in denaro, frutta o in un animaletto domestico preferito (generalmente un cagnolino o un uccellino). *Vedasi anche* FIUME.

☐ *Deyts 1983; 1985; Green 1989, 40-1, fig. 16.*

serpente Le caratteristiche fisiche di questa creatura l'hanno dotata di un simbolismo multiforme. Il suo stretto legame con la terra e il movimento ondulato del suo corpo collegavano il serpente all'oltretomba e all'acqua. La muta abituale della pelle tre o quattro volte l'anno veniva percepita come un'allegoria della morte e della rigenerazione (*vedasi* RINASCITA). L'immagine di fertilità poteva derivare dal multiplo pe-

Placca in lamina di bronzo raffigurante un dio, dal tempio di Woodeaton (Oxfordshire); l'immagine è un esempio di **schematismo** nella forma della figura disegnata a tratti essenziali.

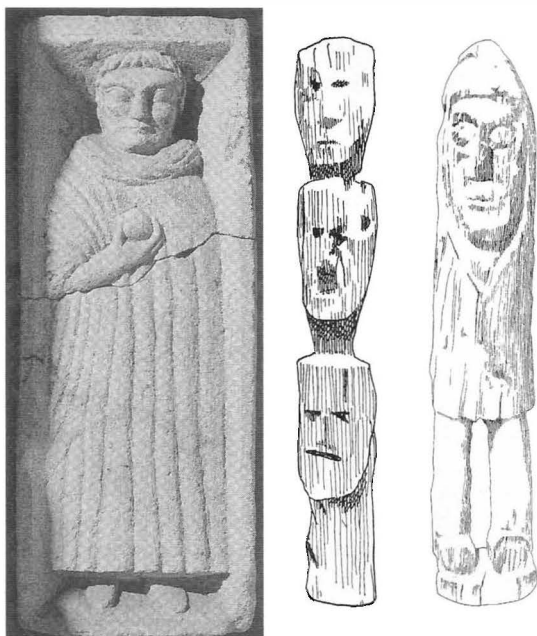
Figurina di cavallo in legno, risalente al I secolo a.C., dedicata a Sequana, la dea della **Senna** a *Fontes Sequanae*.

ne del maschio e dalla prolificità della femmina: la forma del serpente suggeriva inoltre un simbolismo fallico (*vedasi* FALLO). Il veleno e la natura carnivora dell'animale ispiravano sgomento e paura. Nella religione romana, i serpenti erano considerati protettivi spiriti domestici; in questa veste erano rappresentati nei *lararia* (piccoli tabernacoli collocati nei muri delle case). Il grande dio guaritore grecoromano Asklepios/Esculapio possedeva un serpente come emblema curativo e rigenerativo, che però lo metteva anche in contatto con l'oltretomba. In ambiente celtico il serpente ricopriva un ruolo molteplice, essendo un simbolo ctonio ma anche di fertilità e di guarigione. Su alcune COLONNE DI GIOVE romano-celtiche, il mostro schiacciato dal dio del cielo rappresenta chiaramente le forze sotterranee e negative per via delle sue gambe serpentiformi. Molti dei-guaritori compaiono con i serpenti: la statua di Sirona a Hochscheid regge una scodella con tre uova in una mano mentre un serpente le si attorciglia al braccio, volgendo la testa verso le uova. La dea compare nuovamente con un serpente in un gruppo bronzeo del quale fa parte anche Apollo a Mâlan, in Borgogna. Un'altra dea-guaritrice, Damona, aveva il serpente tra i suoi attributi. Il culto delle tre Madri in Renania era associato ai serpenti: su alcuni rilievi l'immagine o la dedica relativa alle divinità sono accompagnate da un serpente che si avvolge a spirale intorno ad un ALBERO, come per proteggere il sacro simbolo della vita che esso rappresenta. Immagini simili compaiono nelle rappresentazioni del dio del cielo e del sole, nel sud della Gallia, ad esempio a Séguret, dove un serpente è attorcigliato attorno ad una quercia. Nella zona di Nîmes, il dio col martello gallico è a volte ritratto insieme ad un serpente che si avvolge intorno al manico del martello. Qui la creatura è forse presente come emblema di fertilità, di guarigione e di difesa.

A livello iconografico e mitologico, il movimento ondulato del serpente ha permesso di attribuire all'animale un simbolismo acquatico. Una rappresentazione di una dea a Ilkley (Yorkshire) la mostra con due serpenti che scendono ondeggiando dalle sue mani; potrebbe trattarsi di Verbeia, lo spirito del fiume Wharfe. Nel santuario legato alle sorgenti di Mavilly, in Borgogna, una dea appare con un serpente che potrebbe anche riflettere un simbolismo acquatico. È interessante notare che queste connessioni con l'acqua proseguono anche nella mitologia irlandese, ad esempio in uno dei racconti relativi all'eroe-guerriero Finn, nel quale si narra che l'eroe uccise enormi serpenti acquatici. Molti altri serpenti mitologici sono presenti nella letteratura vernacolare. L'eroe dell'Ulster CONALL CERNACH ha un'affinità con i serpenti: riesce a sottomettere un rettile velenoso che custodiva un tesoro conservato in una fortezza che l'eroe ha attaccato. L'idea di un serpente che si trova a guardia di un tesoro riappare nella storia di Giraldo Cambrense: in essa si racconta di un pozzo del Pembrokeshire contenente un *torquis* protetto da un serpente che mordeva chiunque tentasse di rubarlo. In un mito irlandese, la percezione del serpente come essere malvagio e portatore di conflitto viene descritta in una storia nella quale Meche, figlio della dea della guerra Morrigán, viene ucciso da Dian Cécht, che scopre poi che questi aveva tre serpenti nel cuore. Si credeva che, se i serpenti fossero stati liberi di crescere all'interno del corpo di Meche, avrebbero alla fine distrutto ogni vita animale in Irlanda. *Vedasi anche* SERPENTE CON CORNA D'ARIETE.

☐ *Green 1986, 185-7; 1989, 53, 124-9, figg. 17, 24; Schindler 1977, fig. 92; Dillon 1953, 19; von Petrikovits 1987; Tufi 1983, n. 31; Thevenot 1955; Ross 1967a, 153, 345-6.*

serpente con corna d'ariete Un fenomeno caratteristico dell'iconografia del mondo celtico era la fusione di vari simboli per produrre un'immagine ibrida, la cui potenza risultava in tal modo intensificata.

Un esempio di ciò è il serpente con testa o corna di ariete che compare specialmente nel nord-est della Gallia. L'idea di base sembra fosse quella di connettere il simbolismo della fertilità dell'ARIETE con l'immagine composita del SERPENTE: quest'ultima infatti conteneva in sé sia l'elemento ctonio sia quello di rigenerazione.
Il serpente con corna d'ariete era frequentemente ritratto in compagnia di varie divinità antropomorfe. Nella maggior parte dei casi, il mostro compariva accanto a divinità benevole che favorivano esse stesse la fertilità, l'abbondanza, la protezione e la guarigione. Più comunemente esso accompagnava il dio con corna di cervo CERNUNNOS, signore degli animali, e fautore di benessere e abbondanza. Un aspetto interessante risiede nel fatto che l'associazione tra Cernunnos e il serpente con corna d'ariete risale a un periodo di molto precedente l'epoca romana: le due immagini compaiono insieme in Val Camonica, sul Calderone di Gundestrup e altrove.
In epoca romano-celtica, la stretta affinità tra il serpente con corna d'ariete e il dio cornuto continuò. Ciò avvenne probabilmente perché la presenza del serpente serviva ad intensificare il simbolismo già rappresentato dal dio stesso, e cioé la fertilità, la fioritura e la rigenerazione. L'iconografia mostra a volte una relazione simbiotica tra il dio e il mostro: così, una statuetta in bronzo proveniente da Étang-sur-Arroux vicino ad Autun, ritrae il dio-cervo seduto, avvolto da due serpenti con corna d'ariete che mangiano dal mucchio di frutta che ha in grembo, e un'incisione in pietra di Sommerécourt (Haute-Marne) mostra un simbolismo praticamente identico. In questi esempi l'animale mitico viene nutrito e protetto dagli dèi della fertilità che, a loro volta, acquistano forza dalla sua presenza. In Britannia, Cernunnos appare a Cirencester, capitale dei Dobunni, su una piccola placca che lo ritrare fiancheggiato sui due lati da due serpenti che sollevano la testa e tirano fuori la lingua, di fronte a due borse aperte piene di monete accanto

Figurine in pietra e in legno di pellegrini e teste umane, dedicate alla dea della guarigione **Sequana** a *Fontes Sequanae* (I e II secolo d.C., Borgogna).

Il Mercurio celtico con la borsa e il **serpente con corna d'ariete**, accompagnato da una dea (Néris, Allier, Francia).

alle orecchie del dio. L'intima relazione tra la divinità e il suo serpente è dimostrata dal fatto che le parti inferiori dei rettili vanno a formare i piedi di Cernunnos.
Altri benevoli protettori divini potevano essere accompagnati da questa creatura ibrida: il Marte celtico, nel suo pacifico ruolo di difesa, viene a volte rappresentato in tal modo. Il dio mantiene la sua palese immagine combattiva, ma in contesto celtico si manifesta come protettore della salute e del benessere piuttosto che come guerriero. Così, presso la sacra sorgente di Mavilly (Côte-d'Or) Marte indossa una cotta di maglia e regge una lancia e uno scudo nello stile della tarda Età del Ferro, ed è accompagnato da una dea e da un serpente con corna d'ariete. In una piccola statuetta in bronzo proveniente da Southbroom (Wiltshire) il dio indossa una tunica e un elmetto e tiene stretti per il collo due serpenti con corna d'ariete. L'associazione tra i serpenti e i santuari legati alle sorgenti curative, notata a Mavilly, è appropriata se si tiene a mente il simbolismo di rinascita del rettile: così, nel sito termale di Lantilly in Borgogna, è visibile l'immagine di un dio nudo, seduto accanto a un serpente con corna d'ariete. Da un altro santuario curativo a Néris-les-Bains (Allier) proviene una rappresentazione del Mercurio celtico con una consorte locale, raffigurata come una ninfa della sorgente: il dio siede con la borsa in una mano e nutre un grande serpente con corna d'ariete che gli avvolge il ginocchio, richiamando alla mente l'immagine di Cernunnos a Sommerécourt. Mercurio e il serpente vengono nuovamente raffigurati su un rilievo a Beauvais, dove il dio è ritratto in vesti classiche mentre, sui pannelli laterali del rilievo, compare un grande serpente con corna d'ariete. Un'ultima associazione da menzionare è quella presente sul piccolo altare di Lypiatt Park (Gloucestershire). Nel punto centrale del cippo si trova una ruota in basso rilievo, e avvolto intorno all'altare vi è un serpente con corna d'ariete. Questo apparente legame tra il simbolismo della ruota solare e il serpente è oscuro, ma il culto del sole era strettamente connesso alla fertilità, e il serpente è probabilmente presente a Lypiatt per potenziare tale simbolismo. Si sa che i comuni serpenti accompagnano frequentemente il dio del cielo romano-celtico.

□ *Bober 1951, 13-51; Olmsted 1979, tav. 2A; Green 1986, 192-5; 1989, 92-3, figg. 21, 35, 39; Autun 1985; Espérandieu, nn. 4831, 2067, 2072, 2332, 1573; Deyts 1976, nn. 284, 285; British Museum 1964, 54, tav. XVII; Drioux 1934, 67-72; Thevenot 1968, 72-89.*

Sharvan l'Arcigno *vedasi* DIARMAID; GRÁINNE; MOSTRO.

sídh È una parola irlandese che significa "tumulo fatato", un tempo ritenuto dimora degli spiriti. Il termine può anche riferirsi alla "pace", forse in relazione alla sua associazione con l'OLTRETOMBA. Quando i Figli di Míl (i Gaeli) invasero l'Irlanda, secondo la tradizione mitologica, la razza divina dei Tuatha Dé Danann venne spinta sottoterra e vi stabilì regni dell'oltretomba sotto le colline. Il Daghda assegnò ad ogni membro dei Tuatha Dé uno di questi tumuli, o *sídhe*. Nuadu divenne signore del *sídh* di Almu, Midhir del *sídh* di Brí Léith, e così via. La dea della guerra, la Morrigán, uscì dal suo *sídh* per distruggere Cú Chulainn. Ogni *sídh* fa parte del Felice Oltretomba irlandese, nel quale vi sono banchetti, caccia e svaghi continui, dove non esiste dolore né malattia né vecchiaia, e vi è sempre da bere e da mangiare. Nel *sídh* del Daghda si trovano tre alberi che danno frutti in continuazione, un maiale che è sempre vivo e un'inesauribile quantità di bevande. La festa di SAMHAIN, il 1° novembre, era un periodo in cui i confini tra il mondo terreno e quello soprannaturale venivano temporaneamente annullati, e gli spiriti si muovevano liberamente dai loro *sídhe*. A lungo si credette che i tumuli sepolcrali risalenti al Neolitico e all'Età del Bronzo fossero le dimore degli dèi irlandesi.

□ *Macalister 1931; Wagner 1981, 1-28; O' Rahilly 1946, 279; Rhŷs 1901, 677-8; Ross 1967a, 220.*

Silvano Era il dio romano della natura selvaggia e della foresta. Silvano era associato a numerosi culti celtici legati alla vegetazione, alla caccia, alla foresta e alla fertilità. Uno dei principali centri di culto del Silvano celtico si trovava nella Gallia Narbonense, o Provenza. Qui Silvano era equiparato con il dio col martello celtico (*vedasi* MARTELLO, DIO COL): dediche a Silvano potevano essere accompagnate dai simboli del martello, come a St-Gilles. A volte il dio col martello compare nelle vesti di una divinità dei boschi: figurine in bronzo, provenienti ad esempio da Glanum e Orpierre, mostrano il dio ricoperto da una pelle di lupo e con una corona di foglie sul capo, come un dio legato alle bestie selvatiche e alla foresta. Poteva essere protettore degli animali e dei cacciatori e promotore di abbondanza (*vedasi* CACCIA, DIVINA). Lo stesso dio col martello era sicuramente una divinità dell'abbondanza e della fioritura. Su un altare ritrovato ad Aigues-Mortes, nei pressi di Nîmes, vi è una dedica a Giove e a Silvano: il dio del sole e del cielo celtico è rappresentato dai simboli della ruota e del fulmine, Silvano da una roncola che indica l'addomesticamento della natura selvaggia, e il suo legame con il dio col martello si riflette nei motivi del martello e del vaso.

In Britannia, Silvano era equiparato a varie divinità locali. Era un dio della caccia lungo il Vallo di Adriano, dove il suo nome è affiancato a quello di COCIDIUS. Silvano è legato a NODENS a Lydney ed è invocato come SILVANUS CALLIRIUS (Re della Foresta") a Colchester. *Vedasi anche* VERNOSTONUS.

□ *Espérandieu 1924, 33, n. 121, tav. 6; Espérandieu, n. 497; Phillips 1977, n. 234, tav. 63; Green 1989, 79-83, 100, fig. 32.*

Altare avvolto da un **serpente con corna d'ariete** (Lypiatt Park, Gloucestershire).

La tomba megalitica di New Grange in Irlanda, risalente al 2500 a.C. circa. I Celti credevano che questo fosse un **sídh,** o tumulo fatato, abitato dagli dèi.

Silvano Callirius Il dio romano dei boschi SILVANO era solo in rare occasioni assimilato apertamente a divinità locali. Un esempio, presente unicamente a Colchester, è Silvano Callirius, il cui appellativo significa probabilmente "Re della Foresta" o "Dio dei Boschi di Noccioli". A Colchester, in una fossa nei pressi di un santuario quadrangolare, è stata rinvenuta una placca in bronzo con una dedica a punzonatura a Silvano Callirius, offerta al dio da un ramaio. Insieme alla placca si trovava la figurina in bronzo di un CERVO. Callirius era quindi lo spirito locale dei boschi, invocato con l'offerta votiva di un'immagine del re della foresta. Egli era forse il protettore dei cervi, ma poteva anche essere venerato come dio della CACCIA.

□ *Ross 1967a, 37; Green 1976, 215-16; 1986, 183, figg. 79, 80; R. I. B., 194.*

Sirona Era una dea gallica associata in modo particolare con i santuari curativi collegati alle sorgenti termali (*vedasi* FONTE CURATIVA). Il suo nome è etimologicamente connesso al termine "stella", benché non vi siano testimonianze ulteriori di un suo ruolo celeste.
La dea era più frequentemente associata ad un consorte divino, l'APOLLO celtico, speso chiamato APOLLO GRANNUS. La COPPIA DIVINA era venerata soprattutto tra i Treveri, sebbene fosse conosciuta e invocata in un'area molto vasta. Nel territorio dei Treveri, i due erano invocati in un santuario a Niedaltdorf, nel santuario curativo di Bitburg e a Sainte-Fontaine presso Freyming (Moselle). Nell'adiacente territorio dei Mediomatrici, Apollo e Sirona erano oggetto di culto in un santuario edificato nella capitale tribale di Metz.
Il santuario di Apollo e Sirona più importante e meglio documentato era quello di HOCHSCHEID, un luogo sacro ai Treveri tra Treviri e Magonza. Monete ritrovate nel sito suggeriscono che il tempio principale fosse stato costruito nel II secolo d.C., al posto di una struttura in legno più antica, di epoca preromana. Il tempio venne eretto attorno ad una sorgente, le cui acque alimentavano una piccola cisterna. I pellegrini vi si recavano per essere guariti e offrivano monete, figurine e altri oggetti votivi. Il santuario sembrava relativamente complesso, ricco e romanizzato, fatto singolare per una regione tanto remota, e veniva forse sovvenzionato dal ricco proprietario di una villa dei dintorni. Molte figurine in argilla provenienti dal sito rappresentano una Dea-madre seduta con un piccolo CANE in grembo o tra le braccia: l'associazione di Sirona con i cani è probabilmente dovuta al legame con la guarigione esibito da questi animali. Molte Dee-madri celtiche vengono ritratte con cani.
Ad Hochscheid le principali statue delle due divinità tutelari corroborano l'idea di un culto raffinato. Apollo viene raffigurato, secondo l'iconografia classica, come un giovane nudo con una lira tra le mani, attributo che ben si confà al divino patrono della musica. Ma la celtica Sirona è ritratta con un simbolismo più interessante: indossa un diadema, rivelatore del suo alto rango, e porta emblemi di fertilità rappresentati da tre uova, mentre un serpente si avvolge attorno al suo braccio, volgendo la testa verso le uova. La presenza del serpente può riflettere un simbolismo acquatico e rigenerativo, confermando il ruolo della dea come divinità guaritrice e delle sorgenti.
Sirona compare in santuari curativi al di fuori del territorio dei Treviri, come a Wiesbaden e a Luxeuil (Haute-Saône). Che ella fosse conosciuta in un'area vastissima del mondo celtico è attestato dalla sua presenza in regioni tanto lontane tra loro quanto la Bretagna e l'Ungheria. Entrambe queste zone forniscono testimonianza di come il nome della dea potesse modificarsi: a Corseul, in Bretagna, ella è chiamata "Tsirona", e la sua condizione elevata viene probabilmente implicata dal collegamento del suo nome con quello del *numen,* o spirito, dell'imperatore. A Brigetio in Ungheria, dove nel III secolo d.C.

esisteva un tempio ad Apollo Grannus e Sirona, la dea era chiamata "Sarana".
L'iconografia della dea riflette costantemente la medesima funzione di fertilità e rigenerazione evidente a Hochscheid. A Sainte-Fontaine, Sirona ha del grano e della frutta; a Magonza e a Baumburg, nel Norico, la dea porta anche spighe di grano, e nell'ultimo sito compare, in aggiunta, dell'uva. Un piccolo e bellissimo gruppo scultoreo in bronzo rinvenuto a Mâlan (Côte-d'Or) ritrae Sirona e Apollo, che si rivolgono l'uno all'altra come in una conversazione intima. Qui la dea è raffigurata con un drappeggio che le lascia scoperto il busto e un serpente avvolto intorno al braccio destro, mentre Apollo ha una lira: sulla base si trova un dedica alla coppia.
Benché Sirona sia ritratta più frequentemente in compagnia di Apollo, la sua indipendenza dal compagno è indicata dal fatto che a volte compare da sola, ad esempio a Baumburg, nel Norico, e a Corseul, in Bretagna. Ella esisteva probabilmente come dea della guarigione e della fertilità molto prima dell'epoca romano-celtica, e il suo matrimonio con l'invadente Apollo rispecchiò forse la fusione della cultura celtica con quella romana.

☐ *Green 1986, 152; 1989, 42-5, 61-3; de Vries 1963, 143; Musée Archéologique de Metz 1981; Marache 1979, 15; Schindler 1977, 33, fig. 92; Wightman 1970, 220-1, tav. 22; Dehn 1941, 104ss; Thevenot 1968, 103-4, 110; Szabó 1971, 66; Espérandieu, nn. 4470, 5102.*

Smertrius Il nome "Smertrius" deriva dalla medesima radice "*smert*" di Rosmerta, che fa riferimento all'abbondanza. "Smertrius" può quindi significare "il Fornitore" o "il Dispensatore di Abbondanza", un titolo più che un vero e proprio nome.
Smertrius è una delle divinità galliche alle quali si fa allusione epigrafica sul monumento dei *Nautae Parisiaci* ritrovato a Parigi nel 1771 al di sotto di Notre-Dame, e consistente in una serie di blocchi di pietra (le altre divinità celtiche rappresentate

Il dio col martello gallico ritratto come **Silvano**, con il martello, il vaso e la corona di foglie (Glanum, Provenza).

La dea **Sirona** con un serpente al braccio, simbolo di rigenerazione, in compagnia del suo consorte locale Apollo (Mâlan, Borgogna).

sono Esus, Tarvostrigaranus e Cernunnos). Il monumento venne dedicato da una corporazione di marinai parigini durante il regno di Tiberio all'inizio del I secolo d.C. Su un blocco, la parola "*smert*" è visibile al di sopra di una rappresentazione frammentaria di un uomo barbuto e muscoloso che fa fronte ad un serpente che si innalza davanti a lui. Il dio brandisce un oggetto che viene generalmente interpretato come una clava ma che assomiglia piuttosto a una torcia o a un tizzone.
La comune interpretazione dell'attributo del dio come una clava ha portato alcuni studiosi moderni ad identificare Smertrius con l'ERCOLE greco-romano. Ma vi sono altre testimonianze che collegano Smertrius con la pacifica versione del Marte celtico (*vedasi* MARTE LENUS); a Möhn presso Treviri si trovava un santuario dedicato alla coppia divina Marte Smertrius e ANCAMNA. Il santuario era formato da un enorme recinto contenente una sorgente presso la quale era situato il tempio principale, che era di pianta quadrata, con una *cella* e un portico a colonne; le sue mura erano decorate di stucco rosso. La struttura venne ricostruita e restaurata varie volte; monete rinvenute sul luogo indicano che qui esisteva un santuario precedente all'epoca romana, edificato durante il periodo celtico "libero". All'interno della *cella* vi era una dedica a Marte Smertrius e Ancamna. Un'altra iscrizione di Treviri collega Marte con Smertrius; e lo stesso Smertrius compare anche al di fuori della Gallia, ad esempio su un'invocazione frammentaria ritrovata a Grossbach in Austria.

☐ *C. I. L. XIII, 3026, 4119, 11975; Espérandieu, nn. 3132, 3133; de Vries 1963, 67; Wightman 1970, 223-4.*

sole, dio del I Celti percepivano la presenza di forze divine in tutti gli aspetti della natura. Uno dei fenomeni naturali più importanti e venerati era il sole, visto come datore di vita e promotore di fertilità e guarigione. Testimonianze archeologiche dell'esistenza di culti solari si manifestano chiaramente nella presenza della RUOTA come simbolo solare. Nell'Europa dell'Età del Bronzo, specialmente in Scandinavia, il culto del sole era predominante. L'arte rupestre ritrae costantemente immagini solari e uno dei più significativi ritrovamenti avvenuti nell'Europa del nord in questo periodo è il Carro di Trundholm, un modellino di carro in bronzo trainato da un cavallo e recante un disco solare dorato, databile intorno al 1300 a.C.
Nell'Età del Ferro e in epoca romano-celtica, i devoti gettavano miniature di ruote solari nell'acqua e le ponevano nei santuari a guisa di offerte, come nei siti di Alesia e Lavoye, entrambi in Gallia, oppure le indossavano come talismani e le seppellivano insieme ai defunti, come a Dürrnberg, in Austria. In Val Camonica le popolazioni dell'Età del Ferro incidevano immagini del sole nelle rocce di questa valle, sacra sin dal tardo Neolitico. I Celti battevano monete che esibivano simboli solari associati al CAVALLO, animale solare sia nell'Età del Bronzo sia in epoca celtica. In epoca romano-celtica i culti del sole erano particolarmente associati a quelli del dio del cielo romano, GIOVE. Le immagini lo ritraggono di frequente con il motivo della ruota solare. Ciò avviene, ad esempio, sulle figurine in bronzo di Le Châtelet e Landouzy-la-Ville. A volte, come a Luxeuil e a Butterstadt, il dio del sole è raffigurato come CAVALIERE, con un scudo protettivo a forma di ruota in una mano, mentre calpesta le forze oscure rappresentate da un mostro dalle gambe serpentiformi. Ma in aggiunta al suo ruolo di guerriero, il dio del sole celtico era un guaritore, una forza vivificante e un compagno per i defunti. I santuari legati alle sorgenti curative, come quello di Bourbonne-les-Bains (Haute-Marne), erano visitati da pellegrini che offrivano alle acque ruote solari in miniatura. Il dio del sole era a volte raffigurato con una cornucopia in mano, simbolo di fertilità, come a Netherby in Cumbria, mentre dee do-

mestiche potevano comparire affiancate da simboli solari, come avviene in una figurina in argilla a Bro-en-Fégréac in Bretagna. L'associazione tra il sole e la morte è testimoniata dalla sepoltura di amuleti solari insieme ai defunti, come nel cimitero di Basle, e dall'incisione di immagini del sole su pietre tombali in Alsazia. La sommità dello scettro cerimoniale di WILLINGHAM FEN (Cambridgeshire), che raffigura un dio con una ruota, apparteneva forse a sacerdoti del culto solare romano-celtico, e la grande ruota di legno collocata su un lungo manico, recentemente scoperta nel sito romano-celtico di Wavedon Gate (Buckinghamshire), poteva anch'essa far parte delle insegne cerimoniali connesse ad un tempio solare. Gli officianti alle cerimonie solari del tempio di WANBOROUGH, nel Surrey, indossavano copricapi decorati con immagini del sole, mentre alcune ruote a pendente in oro e in argento, trovate ad esempio a Dolaucothi (Dyfed) e a Backworth (Tyne & Wear) potevano anch'esse essere emblemi di un alto ufficio.

Nella letteratura vernacolare la presenza di divinità solari è scarsamente documentata. L'irlandese LUGH ("Splendente") poteva avere questo ruolo. La dea irlandese ÉRIU poteva essere una dea del sole: in una leggenda ella è associata ad un calice d'oro che simboleggia il sole. *Vedasi anche* AQUILA; CIELO, DIO DEL; MARTELLO, DIO COL; QUERCIA; ROSETTA; S, MOTIVO A; SVASTICA.

□ *Green 1984a, 1984b, 25-33; 1986, 39-71; 1989, 116-23; 1991a; Anati 1965; Mac Cana 1955-6, 356-413.*

Il dio del **sole** celtico trae le sue origini dall'Età del Bronzo. Questo è il modellino di carro solare rinvenuto a Trundholm, in Danimarca, con il suo disco solare dorato, risalente al XIII secolo a.C.

Souconna Nel mondo celtico la maggior parte dei fiumi, se non tutti, erano ritenuti sacri; essi facevano nascere la vita lungo il loro percorso e, in apparenza, vivevano di una vita propria. Si sa che molti possedevano uno spirito divino a cui era attribuito un nome. Uno di questi era Souconna, la divinità del fiume Saona a Chalon-sur-Saône, alla quale vennero rivolte invoca-

zioni epigrafiche (Musée Denon, Chalon). *Vedasi anche* FIUME.

South Cadbury Castle La città fortificata dell'Età del Ferro di South Cadbury (Somerset) non era solo importante come centro di industria e di commercio, ma anche come centro focale dell'attività religiosa. Il corpo di un giovane uomo venne deliberatamente sepolto sul retro del pendio del terrapieno, forse al fine di propiziare gli dèi del territorio sul quale era costruito questo *hillfort* o per benedire i bastioni; l'uomo era forse morto in battaglia o poteva essere stato vittima di un SACRIFICIO UMANO. Altri reperti includono la sepoltura di crani di cavalli e di bovini, depositati con attenzione in fosse associate a un possibile SANTUARIO. L'esempio più convincente di ciò che doveva essere un santuario è un edificio rettangolare con un profondo porticato o veranda sul davanti, risalente alla tarda Età del Ferro e che, in base a quanto si deduce dalle ceramiche rinvenute, fu probabilmente abbandonato intorno all'epoca della conquista romana nel 43 d.C. In un vialetto collegato all'edificio si trovavano più di venti sepolture di giovani animali domestici, principalmente vitelli, ma comprendenti anche maialini e agnellini. Questi erano stati presumibilmente sacrificati (*vedasi* SACRIFICIO DI ANIMALI), forse in onore di una divinità della natura, la quale avrebbe sicuramente gradito il dono di giovani animali. Separati dal luogo di sepoltura degli animali si trovavano alcuni depositi di armi, che erano forse offerte fatte da guerrieri, tenute ben divise da quelle dei contadini.
☐ *Alcock 1972.*

sovranità, dea della *vedasi* ÉRIU; MEDB; MORRIGÁN; REGALITÀ SACRALE.

stagno L'acqua era sacra ai Celti in tutte le sue forme: fiumi, laghi, sorgenti, pozzi e stagni erano venerati e si percepiva in ognuno di essi una presenza divina. L'ACQUA è fonte di vita, può purificare, guarire o distruggere. La calma superficie di uno stagno o di un LAGO non riflette solo la luce ma anche l'immagine di coloro che vi si specchiano. Tutte queste proprietà specifiche diedero origine ai culti dell'acqua.
È difficile distinguere tra i culti associati alle sorgenti, ai laghi, alle paludi e alle pozze d'acqua. Le sorgenti possono dare origine a stagni; pozze d'acqua o stagni poco profondi sono presenti nei terreni paludosi; ed un piccolo lago può anche essere definito un grande stagno. Ciononostante, sembra che alcune attività rituali fossero connesse in modo particolare con gli stagni, sia naturali sia artificiali. La cisterna del santuario di Sulis a Bath era il punto focale per le offerte votive (*vedasi* FONTE CURATIVA), e lo stesso si può dire del pozzo, o stagno, di Coventina a Carrawburgh (*vedasi* COVENTINA). Le sorgenti e gli stagni ad esse connessi erano il centro del culto di Sequana a *Fontes Sequanae*. L'uomo di Lindow, il corpo dell'Età del Ferro ritrovato in una palude, fu gettato a faccia in giù in un basso stagno nel terreno acquitrinoso. Una sacro stagno era apparentemente associato all'attività cultuale che si svolgeva nel tempio celtico di Harlow, ed il sacro sito di Ivy Chimneys, Witham, sempre in Essex, aveva uno stagno artificiale come punto focale del culto. Infine, conosciamo una divinità locale della Cumbria, LATIS, la "Dea dello Stagno", venerata a Birdoswald e a Fallsteads.
☐ *Turner 1982; Ross 1967a, 231; Green 1989, 155-64; Deyts 1985; Allason-Jones & McKay 1985; Cunliffe 1969; Cunliffe & Davenport 1985; Stead et al. 1986.*

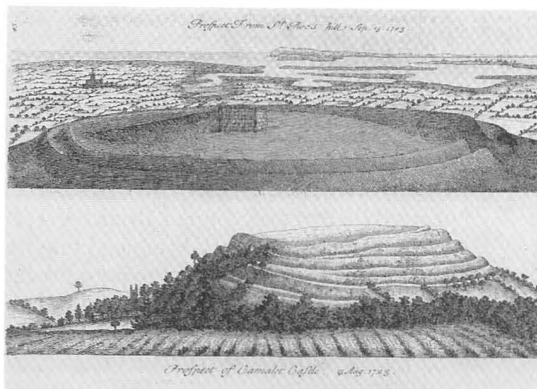
stregoneria Comunemente il termine "stregoneria" veniva utilizzato per descrivere il controllo delle forze soprannaturali per mezzo della magia, bianca o nera. La negromanzia, o stregoneria, fu particolarmente in voga, ad ogni modo, in Gran Bretagna tra il XV e il XVII secolo. Ma tale pratica fiorì probabilmente anche nell'Europa preromana e romano-celtica:

la stregoneria non era tanto connessa direttamente agli dèi quanto ai poteri dell'occulto. La magia era essenzialmente distruttiva, e in epoca romana venivano sicuramente prese delle contromisure per proteggersi da essa. La magia, la stregoneria e la negromanzia devono essere considerate come un sotto-sistema di credenze che esisteva al di sotto della superficie della religione e della comune percezione degli dèi.

Le testimonianze dell'antica stregoneria, per propria natura, non sopravvivono molto spesso. In Britannia, in tarda epoca romana, una possibile prova della sua presenza è stata rinvenuta nel Dorset dove, nei secoli III e IV d.C., numerose donne anziane furono sepolte con la mascella inferiore rimossa e la testa recisa. All'interno di ogni sepoltura vi era un fusaiolo. Un altro esempio di tale pratica è presente a Kimmeridge, dove due donne furono sepolte insieme. Il rito della DECAPITAZIONE e, ancora più significativa, la rimozione della mascella inferiore possono indicare il bisogno di assicurarsi che le donne rimanessero morte e non potessero più pronunciare formule magiche e incantesimi.

Vi sono moltissimi esempi di magia e di incantesimi nella letteratura dell'Irlanda e del Galles. Molti esseri sovrumani, ad esempio, avevano il potere di trasformare se stessi ed altri per incanto (*vedasi* METAMORFOSI). La stregoneria in quanto tale è più difficile da identificare nel contesto della letteratura.

☐ *Merrifield 1987, 159-83; Henig 1984, 165-6; Green 1986, 131.*

Strettweg In questo sito austriaco è stato ritrovato il singolare modellino in bronzo di un carro cultuale databile al VII secolo a.C., appartenente alla proto-celtica Cultura di Hallstatt. Il modellino è formato da una piattaforma centrale su quattro ruote, al centro della quale si trova in piedi la grande figura di una donna che tiene sollevata sulla propria testa una scodella piatta. La dea (se di questo si tratta) è cir-

Il castello di **South Cadbury**, nel Somerset. Disegno tratto da *Itinerarium Curiosum* di William Stukeley (1775).

Incisione su legno rappresentante streghe e **stregoneria**, tratta dal *Tractatus von den bösen Weibern* di Molitor, del tardo secolo XV.

condata da statuette di cavalieri e fanti con lance e scudi, e ad ognuna delle quattro estremità della piattaforma si trova la figurina di un CERVO con enormi corna ramificate. È possibile che l'intera scena rappresenti una caccia rituale presieduta dalla dea benedicente: la scodella, o calderone, rappresenta forse il sacrificio – di vino o sangue. In alternativa la dea solleva il recipiente verso il cielo in un gesto evocativo della fertilità, per provocare la pioggia. L'accentuazione delle corna può anche essere significativa, evidenziando l'aggressività sessuale del cervo nella stagione degli amori. *Vedasi anche* NERTHUS.

☐ *Megaw 1970, n. 38; Mohen, Duval & Eluère (a cura di) 1987, n. 27; Green 1986, 34, fig. 13.*

Sucellus Nei pressi del Mitreo di Sarrebourg vicino a Metz è stato rinvenuto il rilievo di una COPPIA DIVINA celtica: le divinità sono ritratte in piedi una accanto all'altra in una nicchia. Il dio è un uomo maturo, con i capelli e la barba ricciuti, e porta un piccolo vaso sul palmo della mano destra mentre con la sinistra regge un martello o un maglio dal lungo manico. Al di sotto della coppia si trova un corvo. Il rilievo reca una dedica a Sucellus e NANTOSUELTA. "Sucellus" significa "Buon Battitore" o "Colui che percuote con forza", e di conseguenza il nome fa riferimento al martello, suo attributo principale. L'iconografia del dio di Sarrebourg è assai simile a quella di numerose immagini anonime del dio col martello (*vedasi* MARTELLO, DIO COL), che compare da solo o in compagnia di una consorte, particolarmente in Borgogna, nella valle del Rodano e in Provenza.

Il nome di Sucellus ricorre occasionalmente in altre dediche: a York è stato rinvenuto un anello da dito in argento dedicato al dio. Sull'*applique* ornamentale di un vaso proveniente dalla valle del Rodano è visibile il nome di Sucellus, accanto ad un immagine del dio con gli attributi del martello e del vaso. La sorgente del fiume Arroux era tutelata da "Succelus". Molte altre invocazioni a Sucellus, benché non accompagnate da immagini del dio, provengono dalla Gallia e dalla Renania.

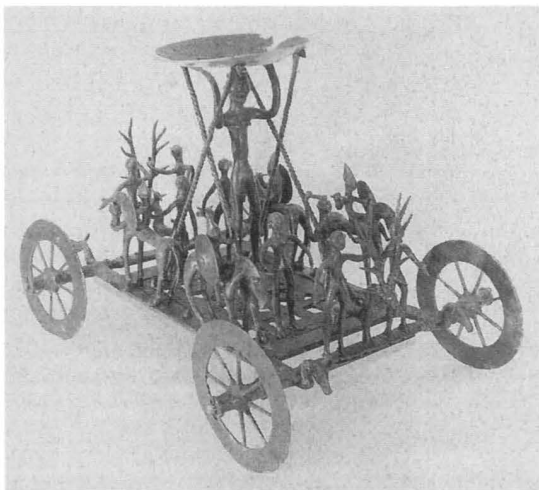
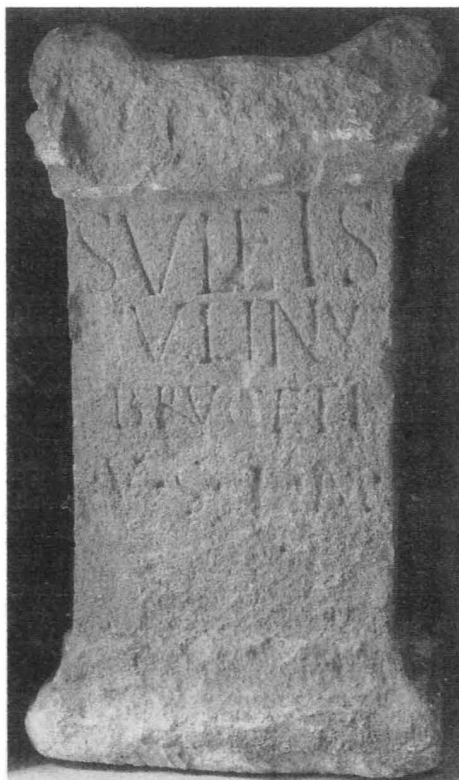
Il simbolismo del martello non è facile da interpretare. Questo strumento viene generalmente utilizzato per percuotere e provoca rumore: può essere utilizzato come arma, come maglio per piantare paletti o per battere i cerchi delle botti, ma può anche essere percepito come strumento di potere, quasi una sorta di bastone di comando o di scettro. Considerata la ben nota affinità tra Sucellus e le immagini di fertilità, relative in special modo alla vendemmia (simboleggiata dal vaso e dal barile del dio col martello), è possibile che questo strumento possa riflettere l'atto di colpire la terra, risvegliandola dopo la morte invernale. Il martello di Sucellus può anche essere visto come un'arma di difesa, per combattere la malattia e la fame. *Vedasi anche* CALDERONE.

☐ *Green 1986, 46; 1989, 46-54, 75-86; Duval 1976, 62, fig. 45; de Vries 1963, 99-100; Espérandieu, n. 4566; C. I. L XIII, 4542; Linckenheld 1929, 40-92.*

Suleviae Le Suleviae erano una triade di Dee-madri (*vedasi* DEA-MADRE) delle quali abbiamo notizia tramite iscrizioni dedicatorie ritrovate in molte parti del mondo romano-celtico: in Ungheria, in Gallia, in Germania, in Britannia e persino a Roma. In Gallia le dee erano a volte chiamate "Matres Suleviae" o "Suleviae Iunones". Le IUNONES erano la forma plurima dello spirito di Giunone (Iuno), la dea romana che proteggeva le donne durante il parto. È stato suggerito che le XULSIGIAE fossero una versione delle Suleviae, a causa della somiglianza dei due nomi.

In Britannia, le Suleviae erano venerate in tre luoghi: da Cirencester sono documentate due dediche, una delle quali è stata rinvenuta insieme ad immagini della Deamadre, in forma sia singola sia triplice, tra le rovine di un probabile tempio nei pressi di Ashcroft. A Colchester un altare con

dedica è stato rinvenuto in un tempio absidato. Un'altra dedica è stata scoperta a Bath, nel grande santuario di Sulis Minerva. Quest'ultimo ritrovamento e il nome "Suleviae" (così simile a quello di Sulis) fornisce alle dee una dimensione solare e di guarigione. È interessante notare che uno scultore celtico dal nome anch'esso collegato – Sulinus – edificò gli altari delle Suleviae sia a Bath sia a Cirencester.
Il fatto che immagini delle tre Dee-madri siano state trovate associate alle Suleviae a Cirencester e nel tempio di Bath lascia ipotizzare che l'iconografia e le dediche epigrafiche possano effettivamente essere connesse, benché nessuna immagine sia stata direttamente abbinata al nome Suleviae. Tutte le testimonianze indicano che queste divinità erano collegate a culti di fertilità, di maternità, di guarigione e di rigenerazione; la loro diffusa venerazione in gran parte del mondo celtico conferma la popolarità e il successo del loro culto.
☐ *Szabó 1971, 65-6; Duval 1976, 87; Wightman 1970, 213ss; Green 1986, 80-1, figg. 32, 33; R. I. B., 105, 106, 151, 192.*

Sulis Nei pressi del fiume Avon ad *Aquae Sulis* (BATH) le sorgenti calde sgorgano dal terreno al ritmo di più di un milione di litri al giorno. Il luogo era sacro e veniva visitato dai pellegrini probabilmente da molto tempo prima che i Romani arrivassero e convertissero il santuario in un monumentale complesso religioso. Gli ingegneri romani trasformarono la fonte in una grande piscina ormamentale (*vedasi anche* STAGNO), innalzandovi intorno un'imponente struttura associata a enormi edifici termali e a un tempio costruito secondo uno stile architettonico di pianta classica. Questo venne probabilmente eretto già all'epoca di Nerone o dei primi Flavi (intorno al 60-75 d.C.).
Il nome della dea che presiedeva alla sorgente era Sulis, forse una delle più importanti dee acquatiche della Britannia. Il suo nome è collegato filologicamente al sole,

Carro cultuale in bronzo del VII secolo a.C., proveniente da **Strettweg** in Austria. Il modellino raffigura una caccia rituale al cervo presieduta da una dea.

Altare dedicato alle **Suleviae** a Cirencester (Gloucestershire).

con grande probabilità a causa del calore delle sorgenti. Sulis era una dea-guaritrice, e in epoca romana venne equiparata o identificata con un aspetto della dea romana Minerva, forse nella sua veste di divinità dell'arte della guarigione. La statua cultuale di Sulis Minerva ritraeva la dea in foggia classica; di essa è rimasta solamente una grande testa in bronzo dorato, un tempo con l'elmetto, che venne staccata dal corpo in un momento imprecisato dell'antichità.

Nel tempio furono dedicati a Sulis moltissimi altari, ma numerose altre divinità romane e celtiche erano venerate in questo luogo, tra le quali il Mercurio celtico e Rosmerta, Marte Loucetius e Nemetona, le Dee-madri (inclusa la triade delle SULEVIAE, delle quali si ha notizia altrove in Britannia e nell'Europa continentale) e i Genii Cucullati.

I pellegrini visitavano il santuario di Minerva per essere guariti dalle loro malattie (*vedasi* FONTE CURATIVA), e molti altari furono probabilmente eretti in segno di gratitudine o di speranza. I devoti lanciarono enormi quantità di monete e di altre offerte votive nella sorgente e nella cisterna. Le monete in particolare gettano una luce interessante sulle pratiche e le credenze religiose, dal momento che vi sono testimonianze che alcuni tipi vennero specificamente selezionati, subendo a volte un DANNO RITUALE; ciò avveniva forse per impedire che la donazione potesse essere utilizzata da eventuali ladri, oppure come atto rituale che allontanasse dal mondo del quotidiano le offerte, rendendole in tal modo accettabili per le potenze ultraterrene. Un gruppo di offerte molto interessante è costituito dalle numerosissime MALEDIZIONI incise su tavolette di piombo, o *defixiones*, benché probabilmente il termine più corretto per definirle sia *noncupationes* (o suppliche). Esse venivano gettate nell'acqua dai devoti di Sulis. Le tavolette sono iscritte in un corsivo grossolano e invocano l'aiuto della dea per vendicare i torti subiti dal supplicante. Alcuni oggetti votivi erano associati alla guarigione in modo particolare: un esempio di ciò è la coppia di seni in avorio offerti a Sulis nella speranza di una cura, forse per una carenza di latte. I seni erano probabilmente appesi al collo di una donna durante il parto e, al termine dello svezzamento, furono forse dedicati a Sulis come ringraziamento (*vedasi* ARTI E ORGANI, OFFERTE VOTIVE). La mancanza di latte rappresentava un serio pericolo per la salute di un bambino.

Il santuario di Sulis Minerva a Bath fornisce un magnifico esempio di fusione e di ibridazione delle credenze e delle pratiche religiose celtiche e romane. Sulle dediche epigrafiche alla dea dove compare sia il suo nome celtico che quello romano, la denominazione indigena, Sulis, è sempre posta in prima posizione, sottolineando in tal modo che ella era la protettrice della sorgente e che il suo culto era di antica data. Una parte dell'iconografia proveniente dal santuario sottoscrive questa fusione delle tradizioni cultuali: sul timpano del tempio principale, ad esempio, si trova la splendida incisione di una testa di Medusa con occhi fissi e ipnotici e serpenti per capelli, come la Gorgone dei miti classici. Ma l'influenza celtica si manifesta nel fatto che l'originaria figura femminile della Medusa si è trasformata in un aggressivo e barbuto volto maschile. La tradizione artistica e mitologica classica è stata dunque utilizzata come veicolo per rappresentare un concetto tipicamente celtico. Il modo in cui i capelli e la barba si avvolgono intorno alla testa evoca un simbolismo sia acquatico sia solare, entrambi attinenti alla religione di *Aquae Sulis*: la presenza di acque sorgive era fondamentale per l'esistenza del santuario, e si è già parlato della associazione tra Sulis e il sole.

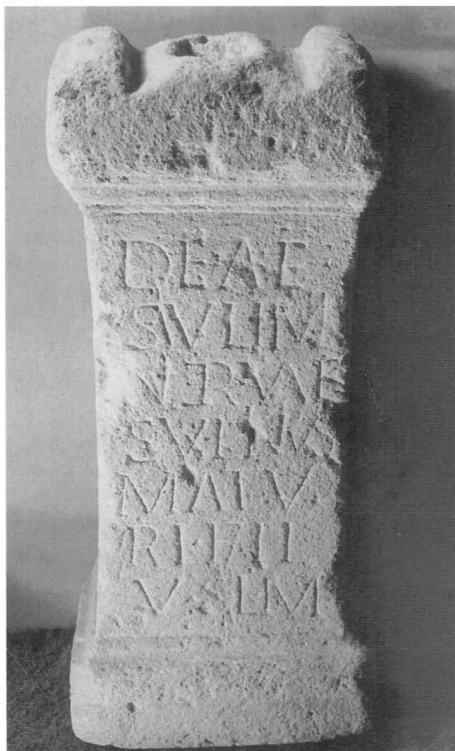
L'importanza del santuario di Sulis a Bath è indicata non solamente dalla ricchezza del materiale architettonico, scultoreo e votivo, ma anche dall'evidente notorietà internazionale del tempio. Uno dei dedicanti era un cittadino di Treviri che portò

con sé il culto di Marte Loucetius e Nemetona.

☐ *Cunliffe 1969; Cunliffe & Davenport 1985; Toynbee 1962, n. 25, tav. 20; Green 1986, 153-6.*

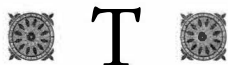
svastica Questo era un simbolo solare e di fortuna, presente in molte antiche culture in Europa, nel Vicino Oriente e persino in India, dove è tuttora un emblema solare Hindu. Nel mondo greco e romano era un motivo decorativo ampiamente utilizzato. Nell'Europa celtica, la svastica fu adottata sorpattutto come simbolo solare, simile nel suo significato alla RUOTA con i raggi, benché mettesse soprattutto in evidenza il movimento rotatorio dell'astro.

Un gruppo di piccoli altari, rozzamente realizzati, rinvenuti in alcuni santuari montani dei Pirenei francesi, furono dedicati al dio del cielo e del sole celtico. Alcuni di essi mostrano delle iscrizioni a Giove e a volte presentano una ruota o una svastica (o entrambe) incise sulla superficie. La svastica e la ruota compaiono spesso insieme sulla medesima pietra; invariabilmente la ruota solare occupa la superficie principale anteriore mentre la svastica è visibile sulla base. Alcuni di questi altari raffigurano una svastica ed una conifera; un altare rinvenuto in un santuario pirenaico a Valentine mostra un albero, una palma e una svastica su un lato e una ruota sull'altro. La combinazione della ruota solare con la svastica e con le dediche a Giove dimostra quasi certamente che qui, comunque, la svastica era associata ad un simbolismo celeste e solare. È possibile che la ruota rappresentasse il sole stesso, e la svastica il suo apparente movimento nel cielo. Oltre a comparire sugli altari nei santuari, le svastiche vennero anche incise su alcuni vasi trovati sui Pirenei.

Questo simbolo appare abbastanza raramente sui altri lavori in pietra, ma una strana stele proveniente da Robernier (Var) nella Provenza orientale presenta i motivi di un cavallo e di una svastica. Sulla parete di una cava romana di Bad

Altare a **Sulis** Minerva, dedicato alla dea dal celta Sulinus, a Bath.

Dürkheim in Germania, nel I secolo d.C. vennero incise nella roccia, forse da operai celtici, figure di ruote, cavalli e svastiche. È ben noto che i cavalli erano strettamente associati al culto solare celtico.
Anche piccoli oggetti mostrano simboli solari: una figurina in bronzo del dio col martello gallico proveniente da Viège (Svizzera) ha la tunica decorata con croci e svastiche (*vedasi* CROCE), e statuette di questo dio mostrano con frequenza simboli solari. Una svastica venne incisa su un'ascia in miniatura rinvenuta nel tempio romano-celtico di Woodeaton (Oxfordshire) e si sa che, in base ad alcune testimonianze, anche le asce potrebbero essere emblemi del culto solare. Infine, esiste un gruppo di spille a forma di svastica, provenienti soprattutto dalle regioni di frontiera della Germania, ad esempio da Colonia, Zügmantel e Magonza, alcune delle quali hanno decorazioni in forma di croci e cerchi concentrici.
Come la ruota a raggi, la svastica sembra fosse principalmente un motivo solare. Ma a volte è anche possibile, di nuovo come la ruota, che essa abbia assunto un significato più generico di buona fortuna e benessere. Di sicuro era un simbolo benefico, che aumentava il potere del dio del sole mettendo in evidenza il movimento del sole nel cielo, e forse portava fortuna a coloro che lo indossavano come amuleto.

☐ *Grapinat 1970, 54-6; Courcelle-Seneuil 1910, 70; Deonna 1916, 193-202; Bertrand 1897, 145ss; Green 1984a, 55ss, 158-9; 1991a; Spräter 1935, 32-9; Fouet & Soutou 1963, 275-95.*

T

Tamigi, fiume In Europa, nel corso della media e tarda Età del Bronzo e dell'Età del Ferro, le distese e i corsi d'acqua, e in particolare i fiumi, venivano utilizzati come punti focali dell'attività cultuale e come luoghi per comunicare con le potenze soprannaturali (*vedasi* FIUME). Tra le offerte che i devoti gettavano in acqua vi erano preziosi oggetti in metallo, principalmente corredi da guerra. La ragione di questa usanza poteva risiedere nel desiderio di propiziare gli dèi acquatici consegnando loro doni indicanti potere, prestigio, ricchezza e protezione. Due importanti oggetti di alto status offerti al Tamigi sono lo Scudo di Battersea e l'Elmetto di Waterloo Bridge. Lo scudo può risalire al I secolo d.C.: era forse uno scudo cerimoniale oppure venne fabbricato appositamente come offerta votiva, dal momento che era troppo sottile perché potesse essere utilizzato in battaglia. È un oggetto di finissima fattura, ricoperto di lamina di bronzo e decorato con vetro rosso incrostato. L'Elmetto di Waterloo Bridge è munito di corna e probabilmente era anch'esso un oggetto da cerimonia, risalente al I secolo a.C. Diodoro Siculo (V, 30) allude alla presenza di corna su alcuni elmi celtici.
Molti fiumi del mondo celtico attrassero grandi quantità di offerte religiose. Essi erano fonte di vita, flussi d'acqua in movimento che sprigionavano enorme potenza, e ospitavano spiriti divini particolari. È possibile che le ripetute deposizioni di oggetti metallici nel Tamigi nel corso di un lungo periodo di tempo siano da interpretare come offerte votive ad una divinità fluviale che aveva il suo centro focale di culto in punti fissi preposti all'attraversamento.

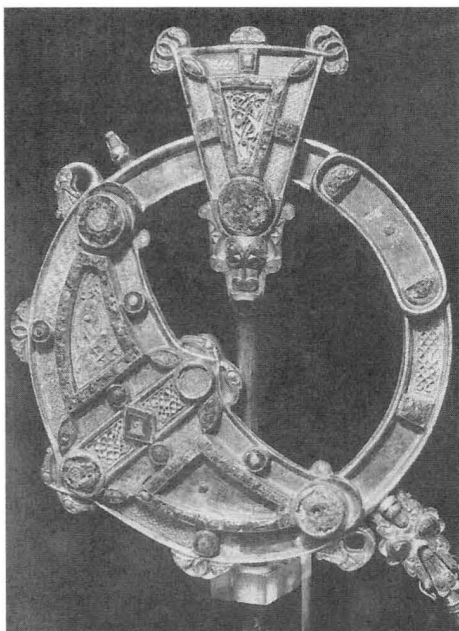
☐ *Fitzpatrick 1984; Hodder 1982; Merrifield 1983, 4-9, 15.*

Tara nella contea di Meath era un luogo sacro della mitologia irlandese, la sede reale dei sovrani e il sito nel quale si svolgevano i riti di iniziazione per la REGALITÀ SACRALE. Tara viene menzionata nei *Dinnshenchas* (la *Storia dei Luoghi*), e la letteratura vernacolare irlandese è piena di allu-

sioni alla corte reale. Gli dei-sovrani dei Tuatha Dé Danann, come Bres e Nuadu, regnarono a Tara, e si narra che la dea-regina Medb avesse proclamato che nessun re avrebbe mai governato a Tara se prima non si fosse accoppiato con lei. Era a Tara che il "TARBHFHESS" o "sonno del toro" aveva luogo, per decidere quale fosse il re prescelto, e questa era anche la sede delle unioni rituali tra la dea della sovranità e il re. I supremi re d'Irlanda erano spesso chiamati "re di Tara". La sacra fortezza era situata nel centro delle cinque provincie d'Irlanda. Qui, il giorno della festa di Samhain, si teneva una grande assemblea di tutte le provincie, durante la quale si svolgevano fiere, mercati, gare di cavalli e riti agricoli.

Il sito di Tara era forse sacro sin dalla tarda epoca neolitica: vi venne eretto, intorno al 2000 a.C., una tomba a corridoio chiamata il "Tumulo degli Ostaggi". Nel corso dell'Età del Ferro, la collina di Tara (che dominava un'ampia spianata volta ad occidente) venne fortificata. All'interno di questo "Rath na Ríogh" (il Forte dei Re) si trovavano due terrapieni circolari collegati, e in uno di questi vi era un pilastro in pietra alto quasi 2 m. Probabilmente si trattava della Pietra di Fál, citata nella letteratura poiché era una pietra magica che lanciava un alto grido se veniva toccata dal giusto re. Esistono molti altri terrapieni a Tara, inclusi la "Sala del Banchetto" e il "Forte dei Sinodi", non tutti necessariamente della stessa data. Tara è un sito ricco di reperti di varie epoche, che fu forse sacro per più di due millenni. *Vedasi anche* FINN.

☐ *Macalister 1931; O' Fáolain 1954; Mac Cana 1958-9, 59-65; 1983, 114-19; O' Rahilly 1946, 234; Berresford Ellis 1987, 217-18; Harbison 1988, 58, 187-91.*

Taranis La parola "Taranis" deriva dalla radice celtica "*taran*", e significa "tonante". Taranis era il dio celtico del tuono. Il poeta romano Lucano descrisse nel suo

La Spilla di **Tara**, dell'VIII secolo d.C., proveniente da Bettystown (County Meath).

Veduta aerea della Collina di **Tara**, con i suoi antichi terrapieni.

poema, la *Pharsalia* (I, 444-6), compilata nel I secolo d.C., una serie di eventi accaduti a metà del I secolo a.C. durante la guerra civile tra Cesare e Pompeo. Egli cita tre grandi divinità celtiche incontrate dall'esercito di Cesare in Gallia. Uno di questi dèi è chiamato Taranis, e l'autore romano descrive il suo culto come "più crudele di quello della Diana scitica" (*vedasi* SACRIFICIO UMANO). Questo è l'unico riferimento letterario ad un dio del tuono tra i Celti. Un tardo chiosatore o commentatore di Berna dell'opera di Lucano, che scrisse probabilmente intorno al IX secolo d.C., equiparò o collegò Taranis a Giove, descrivendolo come *praeses bellorum*, signore della guerra.

Attualmente sopravvivono solamente sette altari dedicati a Taranis, eretti dai devoti nel corso dell'occupazione romana dei territori celtici, e tutti recano iscrizioni in onore del dio. Gli altari provenienti da Böckingen, in Renania, e da Chester, nel nord-ovest della Britannia, forniscono le testimonianze più evidenti di un culto a Taranis: la dedica dalla Renania dice: "deo Taranucno: Veratius Primus ex iussu...." ("al dio Tonante, Veratius Primus per ordine..."). L'altare di Chester è quasi completamente consumato, e per la sua lettura dobbiamo affidarci ad una trascrizione più tarda. Il testo viene generalmente accettato come segue: "A Giove Migliore e Sommo Tanarus, Lucius Bruttius Praesens, della tribù Galeria, da Clunia (Spagna), a capo della Legione XX Valeria Victrix, volentieri e giustamente ha adempiuto al suo voto durante i consolati di Commodus e Lateranus" (e cioé nel 154 d.C.).

I sette altari a Taranis provengono da Chester in Britannia, Böckingen e Godramstein in Germania, Orgon, Thauron e Tours in Francia e Scardona in Jugoslavia. Le dediche si suddivono in due gruppi, ognuno composto da tre elementi, con una rimanente iscrizione in stato troppo frammentario per poterla classificare. Gli altari di origine renana recano ognuno una dedica al "dio Taranucnus" ("deus Taranucnus"); a Scardona l'iscrizione dice: "a Giove Taranucus". Lasciando da parte, per il momento, l'accenno a Giove nella dedica proveniente dalla Dalmazia, le tre iscrizioni dalla Germania e dalla Jugoslavia alludono ad un "essere tonante", con un titolo aggettivale e descrittivo, "colui che tuona". Di contro, le dediche del secondo gruppo, provenienti da Chester, Tours (Indre-et-Loire) e Orgon (Bouches-du-Rhône) fanno riferimento al "Tuono", come se qui la forza elementare del TUONO stesso venisse personificata e invocata come divinità. Su tre delle dediche, da Scardona, Thauron (Creuse) e Chester, il nome celtico di Tonante o Tuono compare come soprannome o epiteto del Giove romano. Questo significa che il dio del CIELO classico veniva assimilato al dio celtico del tuono, in una forma di *interpretatio celtica*. Ciò è interessante, specialmente nel caso dell'altare di Chester che venne dedicato al dio da un ufficiale della legione romana: questo rappresenta infatti un ottimo esempio del livello dell'influenza celtica sulla religione della Roma classica. Tuttavia non va dimenticato che, come alcune dediche dimostrano, Taranis possedeva un'identita propria, non esistendo quindi solo come aggiunta o aspetto particolare di Giove in ambiente celtico.

Sebbene Lucano e i suoi tardi chiosatori suggeriscano che Taranis fosse una divinità celtica molto importante e di grande potenza, le testimonianze archeologiche non confermano questo dato, poiché esse hanno prodotto solamente sette monumenti in tutto il mondo celtico. Di contro si potrebbe sostenere che questi pochi altari sono ampiamente distribuiti, implicando quindi che Taranis fosse per lo meno conosciuto in numerose provincie, dalla Britannia alla Gallia e la Germania, fino alla Dalmazia. È possibile che Lucano abbia esagerato l'importanza di Taranis per ignoranza o licenza poetica: egli non visitò personalmente la Gallia, per quanto sap-

piamo, e potrebbe avere ottenuto le informazioni di seconda mano, probabilmente confondendo in tal modi i dati. Forse, dal momento che i commentatori classici tramandarono effettivamente solo pochi nomi di divinità celtiche, quelli conosciuti, come Taranis ed Esus, assunsero un'importanza maggiore di quella che avevano in realtà.

Taranis fa parte di un numeroso gruppo di divinità che incarnavano fenomeni naturali. Il suo nome, il "Tonante", lascia supporre che egli venisse venerato in quanto dio dalla rimbombante potenza, forse associato ai lampi e alle tempeste. Egli era a volte collegato a Giove, poiché il dio del cielo romano veniva tradizionalmente rappresentato con un fulmine in mano. GIOVE, tuttavia, era una divinità complessa, con un'ampia gamma di funzioni, e manifestava la sua onnipotenza sui cieli in ogni loro aspetto e sull'immensità della luminosa atmosfera. Taranis simboleggiava unicamente l'aspetto tonante di questo ruolo celeste; il rimbombo del tuono evocato dal suo nome poteva suggerire un conflitto tra le potenze del cielo dal quale derivavano le tempeste e il maltempo, attribuendo a Taranis un aspetto battagliero e forse un ruolo di fertilità come dio della PIOGGIA. È necessario fare qui riferimento ad un malinteso relativo a questa divinità. Gli studiosi equiparano frequentemente Taranis con con il dio celtico della ruota solare, il quale veniva anch'egli assimilato, in alcune occasioni, a Giove. Tuttavia non esiste testimonianza diretta riguardante una reale identificazione tra il dio del sole e quello del tuono, tranne che per il fatto che, essendo le funzioni celesti di Giove di così ampia portata, era naturale che l'elemento del sole e quello del tuono venissero entrambi collegati all'onnipotente dio del cielo dei Romani.

Prima che i Romani giungessero nel mondo celtico, portando con sé la tradizione delle iscrizioni dedicatorie e delle immagini antropomorfe naturalistiche per rappresentare gli esseri divini, Taranis esiste-

Altare dedicato a "Taranucnus", nome derivato da **Taranis**, il dio del tuono (Böckingen, Germania).

va probabilmente come forza soprannaturale elementare, come il sole. In conseguenza della successiva influenza romana, il suo nome venne iscritto sugli altari per la prima volta. Ma non vi sono raffigurazioni – né statue né figurine – che possano definitivamente essere collegate al dio del tuono. La più probabile immagine del dio è una statuetta in bronzo proveniente da Strasburgo, che ritrae un dio coperto da un *sagum* gallico, il pesante mantello di lana, con un fulmine in mano ma senza altri attributi o emblemi. *Vedasi anche* DISPATER; FUOCO.

☐ *Green 1982, 37-44; 1984a, 251-7; 1986, 66-7.*

Tarbhfhess Era un metodo utilizzato per eleggere il sacro re, facente parte della tradizione irlandese e associato particolarmente con la sovranità di TARA. Il termine significa "sonno del toro" o "festino del toro"; il rituale consisteva nell'uccisione di un TORO, del quale un individuo prescelto doveva mangiare la carne e bere il brodo nel quale l'animale era stato cucinato. In seguito egli si addormentava mentre quattro druidi intonavano su di lui un incantesimo (*vedasi* DRUIDO); durante il sonno il dormiente aveva una visione che gli rivelava chi sarebbe stato il futuro re. *Vedasi anche* REGALITÀ SACRALE.

☐ *Mac Cana 1983, 117.*

Tarvostrigaranus Due sculture in pietra, rispettivamente da Parigi e da Treviri, ritraggono un toro associato a tre trampolieri, o uccelli di palude, con lunghe gambe e lunghi becchi – gru o aironi (*vedasi* GRU). La pietra di Parigi fa parte di un monumento eretto in onore di Giove e a lui dedicata da una corporazione di marinai parigini durante il regno di Tiberio. In esso due pannelli sono significativi: in uno un dio in veste di taglialegna, chiamato "ESUS" ("Signore") recide il ramo di un salice con un'ascia o una mannaia; in un altro viene raffigurato un toro con due gru appollaiate sulla schiena e una terza tra le corna. L'iscrizione al di sopra dell'immagine è a "Tarvostrigaranus" ("Il Toro con Tre Gru").

La pietra di Treviri mostra un'iconografia praticamente identica: venne dedicata a Mercurio nel I secolo d.C. da un membro della tribù dei Mediomatrici, un certo Indus, che era forse uno spedizioniere del Reno. Su una faccia della pietra è visibile la rappresentazione di Mercurio e Rosmerta, mentre su un'altra un boscaiolo taglia un salice, nel quale si trovano la testa di un toro e tre uccelli di palude. Benché "Esus" e "Tarvos" non siano citati sulla pietra di Treviri, il ripetuto simbolismo del taglialegna, del salice, delle gru e del toro accomuna quasi certamente questa immagine con quella del monumento di Parigi.

L'iconografia di queste sculture è interessante ed enigmatica. Se gli uccelli sono effettivamente aironi, il loro collegamento con il toro e il salice è appropriato: gli aironi hanno una stretta affinità con i salici (entrambi vivono in ambiente acquatico); essi inoltre hanno una relazione simbiotica con i tori, dal momento che si nutrono dei parassiti che vivono nella pelle dei bovini. Altri elementi contenuti nell'immagine sono la triplicità e la distruzione dell'albero da parte di un taglialegna. L'associazione tra l'acqua, l'albero e gli uccelli può indicare la presenza di un simbolismo ciclico: il salice può essere l'ALBERO della vita, e gli uccelli rappresentano forse gli spiriti che si liberano quando questo viene abbattuto; ma l'albero rinasce dopo la "morte" invernale e i monumenti in questione potrebbero raffigurare dunque questo mito stagionale. Il toro riflette immagini di potenza, di forza e vigore sessuale, che aumenterebbero il simbolismo di fertilità dell'albero. Le tre gru possono anche avere un ulteriore significato: nella tradizione vernacolare irlandese, sono frequenti le donne trasformate in gru, e sia nell'antica mitologia gallese sia in quella irlandese vi sono racconti in cui compaiono tre uccelli magici.

Un altro esempio di iconografia romano-celtica può essere significativo per quanto riguarda Tarvostrigaranus: in un santuario del IV secolo d.C., all'interno dell'*hillfort* dell'Età del Ferro di Maiden Castle (Dorset), venne rinvenuta una figurina in bronzo argentato che ritrae un toro, originariamente a tre corna (*vedasi* TORO A TRE CORNA), con tre figure umane femminili sulla schiena. È possibile che, rifacendosi alla tradizione letteraria celtica, l'immagine rifletta la metamorfosi delle donne in gru e viceversa. Di sicuro, la statuetta di Maiden Castle non ha molto significato se presa isolatamente, ma esaminata nel contesto dell'iconografia esibita dai monumenti di Parigi e Treviri, è possibile che essa rappresenti un mito specifico.

☐ *C. I. L. XIII, 3026, 3656; Espérandieu, nn. 3132-7; 4929; Duval 1961, 197-9, 264; 1976, 53; Wightman 1985, 178; Schindler 1977, 32, fig. 91; Mac Cana 1983, 87; Ross 1967a, 279; Green 1986, 191, fig. 85; 1989, 182; Toynbee 1962, 145, n. 40, tav. 45; Wheeler 1943, 75-6, tav. 31b.*

Telo La dea Telo era lo spirito eponimo di Toulon, nella Dordogna. Era la dea della sacra sorgente attorno alla quale si sviluppò l'antico insediamento. Una serie di dediche a Telo provengono dai dintorni di Périgueux; su tre di queste, Telo viene invocata insieme ad un'altra dea, Stanna.

☐ *Clébert 1970, 253; Aebischer 1930, 427-41.*

tempio *vedasi* SANTUARIO.

terra *vedasi* DEA-MADRE; TERRITORIO, DIVINITÀ LEGATE AL.

territorio, divinità legate al I sistemi di credenze essenzialmente animistici praticati dai Celti facevano sì che essi percepissero la presenza di spiriti in tutti gli aspetti naturali del paesaggio. Di conseguenza, un gran numero di divinità era originariamente legato al territorio, come avviene in

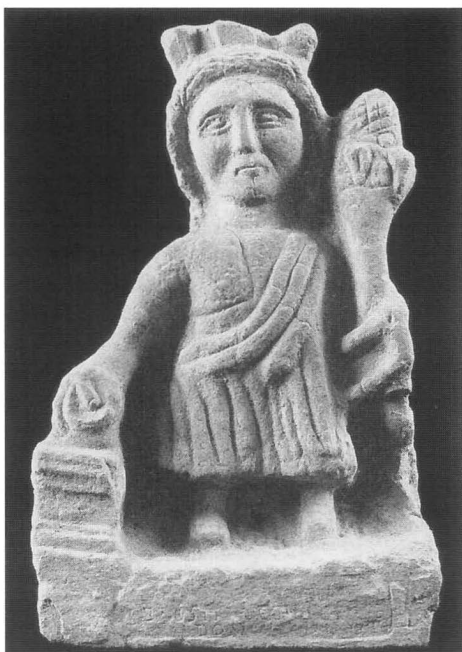
Tarvostrigaranus, il "Toro con Tre Gru", sul monumento dei *Nautae Parisiaci* (I secolo d.C., Parigi).

molte società preindustriali antiche e moderne. Le dediche epigrafiche fanno riferimento a centinaia di dèi locali, i cui nomi tradiscono la loro stretta associazione con specifiche località. Così, il dio ARAUSIO presiedeva all'insediamento di Auráusio (Orange); NEMAUSUS e le dee Nemausicae erano venerati solo a Nemausus (Nîmes). Il medesimo rapporto tra luogo e spirito tutelare si può riscontrare, ad esempio, nella venerazione di alcune divinità fluviali o delle sorgenti. In tal modo SEQUANA era il nome della dea delle sorgenti della Senna. Le tre Dee-madri, in alcuni casi, possedevano epiteti che le collegavano a località determinate, in modo particolare in Renania (*vedasi* MATRES, MATRONAE).
L'associazione delle divinità con la terra e il territorio aveva la sua controparte nella mitologia irlandese. Qui, le dee erano spesso divinità connesse all'Irlanda o a parti di essa. Queste dee, vere e proprie personificazioni della terra stessa, si univano ai re mortali al fine di promuovere la fertilità del suolo (*vedasi* REGALITÀ SACRALE). In tal modo, Ériu, la dea eponima dell'Irlanda, si accoppiava con il re, e santificava l'unione donando al consorte un calice d'oro pieno di vino. *Vedasi anche* ARDUINNA; ARNEMETIA; FIUME; GLANIS; MEDB; TELO; VASIO.
☐ *Mac Cana 1983, 92-3; Green 1986, 22.*

testa Che la testa umana fosse percepita dai Celti come un simbolo di grande potenza è documentato sia dalla letteratura sia dall'archeologia. Gli autori classici parlano della pratica di cacciare teste umane (*vedasi* TESTE, CACCIATORI DI), e nei santuari provenzali venivano offerte agli dèi le teste tagliate di giovani uomini. Nelle fonti vernacolari irlandesi e gallesi le teste degli eroi possedevano magiche proprietà talismaniche anche dopo la loro morte. Nel *Secondo Ramo del Mabinogi*, BENDIGEIDFRAN (Brân il Benedetto) chiede ai suoi compagni di tagliargli la testa, ma questa continua a parlare e porta loro fortuna nel corso di un lungo viaggio. L'enorme testa dell'eroe CONALL CERNACH aveva il magico potere di dare forza agli uomini dell'Ulster che bevessero da essa. I guerrieri irlandesi conservavano le "palle di cervello" (fatte con i cervelli dei loro nemici mescolati con il fango e lasciati indurire) come preziosi trofei.
L'enfasi sulla testa umana è ben testimoniata nell'iconografia celtica. Gli oggetti di metallo del periodo di La Tène mostrano l'uso regolare della testa come motivo decorativo o simbolico: ciò è evidente nella brocca da vino di Waldalgesheim, nella spilla di Weiskirchen e nei secchi di Aylesford (Kent) e di Marlborough (Wiltshire), per citare solo alcuni esempi. Nella scultura preromana dell'Europa centrale e in Provenza la testa umana è un simbolo di grande preminenza come attestano, ad esempio, il Pilastro di Pfalzfeld del V – IV secolo a.C., decorato con quattro teste stilizzate, la testa in pietra di Heidelberg e le teste scolpite dei santuari di Roquepertuse ed Entremont, nel sud della Gallia.
Nel periodo romano-celtico gli dèi erano spesso rappresentati con teste enormi, o come teste senza un corpo. La statuetta in bronzo di Bouray (Seine-et-Oise) di un dio con gli zoccoli ostenta una testa enormemente sproporzionata rispetto al suo corpo minuto. Molte divinità del nord della Britannia erano raffigurate semplicemente come rozze teste in pietra, a volte con le corna, come a Carvoran nel Northumberland. Un aspetto interessante della testa in pietra di Caerwent (Gwent) risiede nel fatto che fu trovata su una piattaforma all'interno di una camera che era evidentemente un santuario.
Tutte le testimonianze suggeriscono che la testa umana rivestisse un ruolo speciale per i Celti, che la percepivano come un potente simbolo della persona divina. Rappresentando i loro dèi come teste senza un corpo, essi riconoscevano che la testa era la parte più potente della raffigurazione. *Vedasi anche* COPRICAPO; CONCHOBAR; MONETA; POZZO; TESTA BIFRONTE; TESTA TRIPLICE.

☐ *Jones & Jones 1976; Powell 1966, 198; Megaw 1970, nn. 75, 171; Duval 1977, 137; Boon 1976, 163-75; Green 1986, 216-20; 1989, 211-14; Ross 1959, 10-43; 1961, 59ss.*

testa bifronte Il potere derivante dal numero due, dalla coppia e dalla capacità di riuscire a guardare in opposte direzioni allo stesso tempo può avere dato origine alle raffigurazioni di teste umane bifronti. È stato dimostrato che alcune di esse risalgono al periodo più arcaico dell'epoca celtica: la stele in pietra del V – IV secolo a.C. di HOLZERLINGEN, in Germania, è sormontata da una TESTA cornuta e gianiforme. Dal santuario di Roquepertuse provengono due teste collegate, unite dall'enorme becco di un uccello da preda, databili al IV secolo a.C. o ad epoca precedente. In Gallia e in Britannia alcune monete celtiche mostrano teste bifronti: un'emissione britannica di Cunobelinus è ornata da una doppia testa.
Molte teste in pietra definite celtiche non sono di fatto databili, poiché non è possibile collocarle in un preciso contesto archeologico, benché il trattamento dei lineamenti permetta probabilmente di farle risalire al periodo celtico. Un esempio di ciò sono le teste bifronti di Boa Island, Fermanagh e Kilnaboy, nella contea di Clare, in Irlanda. La testa gianiforme di Great Bedwyn (Wiltshire) è probabilmente celtica. Indubbiamente del periodo romano-celtico è la doppia testa in pietra di Corbridge, ritrovata nel sito di un magazzino militare di viveri romano. Un curioso oggetto è la testa rinvenuta a Lothbury, Londra, che consiste in due facce intagliate su entrambi i lati della corona di un corno di cervo. *Vedasi anche* ROQUEPERTUSE.
☐ *Megaw 1970, nn. 14, 236; Benoit 1955; Ross 1967a, 78-83; Richmond 1956, 11-15; Laing 1969, 154-5; Powell 1958, tav. 75a; Cunliffe & Fulford 1982, n. 138.*

testa triplice Un aspetto particolare della

Un *genius loci*, o divinità legata al **territorio**, proveniente da Carlisle.

Testa in pietra di forma fallica, risalente al periodo romano-celtico, proveniente da Eype (Dorset).

TRIPLICITÀ era la pratica di produrre immagini di divinità a tre teste o a tre facce su un'unica testa. Si sa che la TESTA aveva per i Celti un potente valore simbolico, ed è quindi logico che essa sia stata a volte rappresentata moltiplicandone la potenza grazie alla forza del numero tre.
La testa triplice può apparire nell'iconografia secondo svariate modalità: a volte l'immagine ritrae una testa a tre facce senza il corpo. In alternativa può comparire un corpo umano intero sormontato da tre teste o tre facce collegate.
Gli esempi più importanti del primo gruppo, che raffigura teste staccate dal corpo, sono quelli provenienti dal territorio dei Remi, nel nord-est della Gallia. Nella zona di Reims ricorrono circa otto esempi di un tipo omogeneo: in un blocco quadrangolare sono intagliate tre facce, una centrale ritratta di fronte e due laterali di profilo. Le facce hanno lineamenti comuni e la barba. Spesso le teste portano una corona di foglie, e sulla superficie superiore della pietra sono frequentemente raffigurate immagini in rilievo di una testa di ariete e di un gallo. La presenza di tali emblemi può collegare la figura a tre teste di Reims con il culto del Mercurio celtico. L'idea è confermata dalla presenza su un monumento di Parigi di un ritratto di MERCURIO TRIFRONTE. I cosiddetti "vasi coi pianeti" delle valli della Sambre e della Mosa nel nord-est della Gallia sono a volte decorati con teste triplici. Questi recipienti si distinguono per il fatto di raffigurare numerose teste di divinità, una delle quali può avere tre facce. Un certo numero di teste a tre facce è stato rinvenuto in Britannia, come ad esempio a Wroxeter (Salop) e a Bradenstoke (Wiltshire). Al confine del mondo celtico, una triplice testa in granito è stata scoperta a Sutherland nella Scozia settentrionale, ed un'altra a Corleck nella contea di Canvan, in Irlanda.
Il secondo gruppo di figure tricefale è formato da tre teste o tre facce poste su un unico corpo. Ciò avviene soprattutto in Borgogna, dove questa immagine è a volte affiancata a quella di Cernunnos, il dio con corna di cervo. CERNUNNOS stesso è ritratto con tre teste su una statuetta in bronzo di Étang-sur-Arroux. Qui il dio siede a gambe incrociate, con due *torques* e due serpenti con testa di ariete che mangiano da un cesto di frutta appoggiato sul grembo del dio. La figura presenta una testa principale al centro e due piccole facce aggiuntive vicino alle orecchie. Il medesimo simbolismo ricorre anche su una pietra a Nuits-Saint-Georges, dove il dio con le corna ha tre facce; a Beaune un dio a tre teste accompagna Cernunnos ed un altro essere divino. A volte il dio tricefalo si trova associato ad immagini differenti; su un monumento a Dennevy (Saône-et-Loire) una divinità a tre facce compare accanto a una Dea-madre ed un'altra figura che regge una cornucopia. Non si deve poi dimenticare il già citato Mercurio parigino a tre facce.
Le raffigurazioni delle divinità tricefale avevano in sé una potenza particolare. Tre teste potevano guardare in tre direzioni diverse, e possedevano la forza normalmente attribuita alla testa umana moltiplicata per tre. Sembra che alcune divinità venissero a volte dotate di tre teste al fine di renderle visivamente molto più efficaci ed incisive. Nel caso delle immagini a tre teste dei Remi, esse riflettono forse una scelta specifica tipica di questa determinata area geografica; infatti anche monete celtiche di epoca preromana provenienti dalla zona di Reims ritraggono esseri a tre teste, come se tale immagine fosse da tempo considerata emblematica della loro divinità tribale.

☐ *Green 1986, 208-9, fig. 94; 1976, tav. XXd; 1989, 171-9, figg. 76, 77; Ross 1967b, 53-6; Harding 1974, 102; Thevenot 1968, 144-9; Devauges 1974, 434; Lambrechts 1942, 33-4; Espérandieu, nn. 2083, 2131, 3137.*

teste, cacciatori di La "caccia" alle teste umane è uno dei pochi rituali celtici dei quali sia l'archeologia, sia le fonti lettera-

rie classiche sia la letteratura in vernacolo forniscono testimonianze. Essa forma dunque un collegamento importante tra queste tre categorie di informazioni.
Molti commentatori classici sui Celti alludono a questa pratica, comune soprattutto in battaglia. Numerosi autori affermano che i guerrieri Galli facevano la raccolta delle teste dei nemici uccisi in combattimento, appendendole alla sella dei loro cavalli o impalandole sulla punta delle lance. Questo comportamento è documentato presso i Galli Senoni, che nel 295 a.C. sconfissero una legione romana a Clusium. La venerazione della TESTA come fonte di potere e sede dello spirito umano è dimostrata dalle allusioni riguardanti ciò che i Celti facevano dopo avere raccolto tali trofei. I Boi stanziati nel Nord Italia uccisero il generale romano Postumius nel 216 a.C., gli tagliarono la testa, la ripulirono e la utilizzarono come recipiente cultuale dopo averla dorata. Le teste di vittime importanti venivano imbalsamate con olio di cedro e conservate tra i possedimenti più preziosi. Le teste dei nemici sconfitti venivano anche offerte agli dèi nei templi (Livio X, 26; XXIII, 24; Diodoro Siculo V, 29, 4; XIV, 115; Strabone IV, 4, 5).
Le testimonianze archeologiche confermano i commenti degli autori greco-romani: nei santuari preromani celto-liguri del sud della Gallia, come quelli di ROQUEPERTUSE, NAGES ed ENTREMONT, nicchie poste nel portico dei templi contenevano teschi di uomini adulti, alcuni dei quali erano sicuramente vittime di guerra: ad Entremont un cranio reca la punta di un giavellotto conficcato nell'osso. In questi santuari il contenuto iconografico esibito è assai simile: il pilastro delle teste di Entremont mostra numerose teste mozzate; dallo stesso sito provengono immagini di molte teste tagliate accatastate una sull'altra, e una scultura ritrae un cavaliere con una testa umana appesa ai finimenti del cavallo. In molti santuari provenzali si trovano figure di dei-guerrieri, che portano

Testa bifronte in pietra proveniente da Leichlingen (IV secolo a.C., Germania).

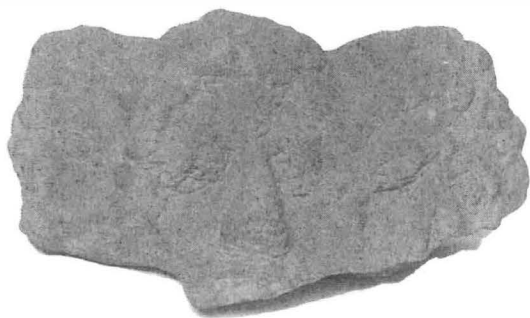



Figura a **testa triplice** in pietra, trovata nella città romano-celtica di Wroxeter, (Shropshire).

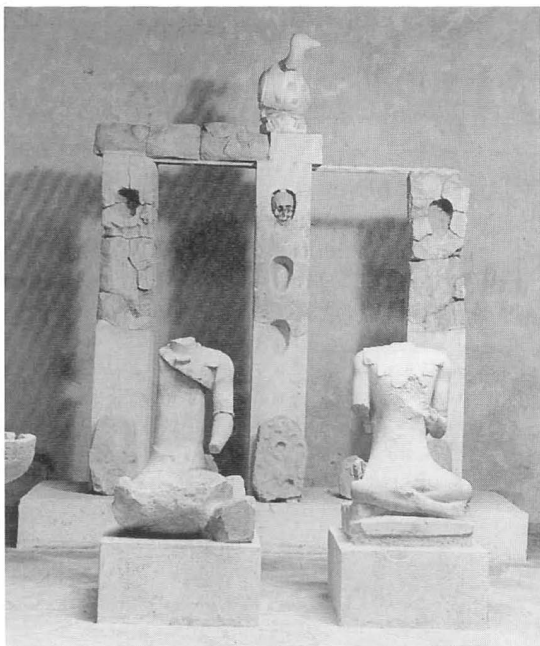
tra le mani teste mozzate. Tali statue possono raffigurare le divinità alle quali i Galli offivano i loro trofei di guerra.
In altre regioni del mondo celtico "libero" i devoti offrivano teste agli dèi: negli *oppida* (città fortificate) dell'Età del Ferro di Bredon Hill (Worcestershire) e Stanwick (Yorkshire), la posizione di alcuni teschi umani suggerisce che esse fossero originariamente fissate su pali alle porte dei forti. Ciò si ripete anche nel nord della Spagna, nell'*oppidum* celtibero di Puig Castelar. In Britannia esistono testimonianze concrete che in determinate occasioni la testa umana veniva consacrata alle potenze soprannaturali: presso l'*hillfort* di DANEBURY (Hampshire) teschi di maschi adulti furono seppelliti in fosse in disuso per la conservazione del grano, forse per pacificare gli spiriti dell'oltretomba, il cui territorio era stato "invaso" con lo scavo delle fosse. In un semplice tempio rettangolare a Cosgrove (Northamptonshire) si scoprì una testa umana inumata in uno dei muri. Le monete dell'Età del Ferro a volte ritraggono teste mozzate: una moneta di Cunobelinus rinvenuta nel santuario di Harlow raffigura un guerriero che stringe una testa umana.
Esistono molte altre testimonianze, che non sono state qui citate, relative a sepolture anomale di teschi umani e alla DECAPITAZIONE. Sia dalle fonti archeologiche sia da quelle storiche, tuttavia, non è chiaro se tali attività includessero o meno la pratica del SACRIFICIO UMANO. È possibile che le teste delle vittime di guerra venissero mozzate dopo la loro morte, o che la decapitazione fosse il metodo con cui i nemici venivano uccisi.
La "caccia" alle teste è ampiamente attestata nelle tradizioni mitologiche del Galles e dell'Irlanda. Basteranno solo pochi esempi. Nel *Táin Bó Cuailnge*, l'eroe dell'Ulster Cú Chulainn recide dodici teste nella pianura di Murthemme, collocandole poi su delle pietre. Nel *Racconto del Maiale di Mac Da Thó*, un altro campione dell'Ulster, Conall Cernach, si vanta di dormire ogni notte con la testa mozzata di un guerriero del Connacht sotto il suo ginocchio. Le "palle di cervello" (che erano composte di un impasto indurito di cervello e fango) venivano conservate come trofei e usate a volte come armi. Occasionalmente la testa di un eroe o di un essere sovrumano era venerata per le magiche proprietà di cui era dotata: nel *Mabinogi*, Bendigeidfran viene mortalmente ferito ed ordina ai suoi seguaci di mozzargli la testa, promettendo che questa porterà loro fortuna, come in effetti avverrà. Similmente l'enorme testa di Conall Cernach, riempita di latte, restituisce la forza ai guerrieri dell'Ulster colpiti da debolezza. Nei *Dinnshenchas* vengono narrate storie di teste che rendono magica l'acqua dei pozzi nei quali sono immerse.
□ *Jones & Jones 1976; Jackson 1964; Cunliffe 1983, 155-71; Ross 1967a, 61-127; Filip 1960, 157; Lambrechts 1954; Benoit 1955; 1981; Miles 1970, 9; Green 1986, 29-32; Ross & Feacham 1984, 338-52; Wheeler 1928, 306.*

Teutates Il poeta romano Lucano nella sua *Pharsalia*, poema scritto intorno al I secolo d.C., allude a tre principali divinità celtiche incontrate dall'esercito di Cesare in Gallia (I, 444-6). Questi dèi erano Taranis, Esus e Teutates, e Lucano afferma che ognuno veniva propiziato con sacrifici umani (*vedasi* SACRIFICIO UMANO). I Commentari di Berna sulla *Pharsalia*, databili al IX secolo d.C., sviluppano le affermazioni di Lucano: in essi Teutates viene equiparato ora a Marte ora a Mercurio, sostenendo inoltre che egli venisse pacificato con l'annegamento delle vittime.
Il termine "Teutates" è più un titolo che un nome proprio; si riferisce alla tribù, e di conseguenza Teutates potrebbe essere un dio protettore di carattere tribale. Numerose dediche a Teutates, o a varianti di questo nome, sono documentate in Gallia e in Britannia, e qui egli è normalmente equiparato a MARTE. Marte Teutates viene invocato su una placca d'argento di

Barkway (Hertfordshire); Marte Toutates Cocidius era venerato a Old Carlisle. A York un anello in argento reca l'iscrizione "TOT", che può significare "Totates"o "Teutates". Parti di un vaso rinvenuto nel sito di Kelvedon in Essex mostrano incisa l'iscrizione "Toutatis". Ciò è degno di interesse poiché altri frammenti provenienti dal medesimo luogo presentano decorazioni stampigliate raffiguranti cavalieri e fanti con scudi celtici esagonali. Il possibile significato di questa immagine e della dedica di Kelvedon risiede forse nell'iconografia di una delle placche del Calderone di Gundestrup, che ritrare un dio che spinge una vittima umana dentro ad una vasca piena d'acqua, accompagnato da una processione di cavalieri e fanti. Tenendo a mente il sacrificio per annegamento al quale si allude nei commentari a Lucano, è possibile che su questa placca sia ritratto proprio il dio Teutates. Di sicuro la maggior parte delle testimonianze archeologiche che possediamo indica che questa divinità era connessa alla guerra, forse nel ruolo di protettore della tribù, o "*tuath*", termine che con tutta probabilità era filologicamente connesso al suo nome. Ma benché uno dei chiosatori di Lucano equipari Teutates a Marte, l'altro lo assimila a Mercurio; ed esiste una dedica ad Apollo Toutiorix a Wiesbaden. Forse il titolo di protettore tribale poteva essere assegnato a numerose divinità differenti.

□ *Zwicker 1934-6, 50; Toynbee 1978, 129-48, n. 26; Olmsted 1979; Rodwell 1973, 265-67; Hassall & Tomlin 1978, 478; Duval 1976, 29-31; de Vries 1963, 53-8; C. I. L. XIII, 7564; RCHM 1962, 133; Ross 1967a, 171-2.*

Thincsus *vedasi* MARTE THINCSUS.

Tir na Nog È la Terra dell'Eterna Giovinezza, una delle descrizioni del Felice OLTRETOMBA presenti nella tradizione mitologica irlandese. Questo è un regno sotterraneo stabilito dagli sconfitti TUATHA DÉ DANANN come un mondo dove il dolore,

Il portico dei teschi nel santuario celtico preromano di Roquepertuse in Provenza. Le teste appartenevano a giovani guerrieri caduti vittime dei **cacciatori di teste** nel IV – III secolo a.C.

Particolare di una placca del Calderone di Gundestrup, raffigurante un dio, a volte interpretato come **Teutates**, che annega una vittima sacrificale in un secchio.

la vecchiaia, la malattia e la bruttezza sono sconosciuti. Tir na Nog è la terra nella quale OISIN, figlio di Finn, va a vivere con Niav, figlia del re della Terra dell'Eterna Giovinezza, ed è anche il luogo visitato da Bran nel *Viaggio di Bran*. Il divino Midhir, membro dei Tuatha Dé Danann, invitò la donna amata, Étain, a Tir na Nog, il suo SÍDH ultraterreno posto sotto la terra.

☐ *Mac Cana 1976, 95-115; 1983, 122-31; O' Rahilly 1946, 119-22; O' Fáolain 1954.*

Tollund (Uomo di) Molti corpi dell'età del Ferro rinvenuti nelle paludi vennero scoperti nelle torbiere danesi; alcuni mostrano segni specifici di SACRIFICIO UMANO. È possibile che tali deposizioni siano avvenute ad opera dei Cimbi teutonici, che abitavano forse la regione. Il più famoso ritrovamento di questo genere è quello dell'Uomo di Tollund, risalente al maggio del 1950. Egli aveva consumato un pasto rituale composto da una specie di *porridge* prima di essere ucciso e posto nella PALUDE intorno al 500 a.C. (*vedasi* PALUDE, LUOGO DI SEPOLTURA). L'uomo fu strangolato con un tendine e deposto nella torbiera avendo addosso unicamente una cintura e un berretto di cuoio. Questo sacrificio mostra incredibili somiglianze con quello dell'Uomo di Lindow, un corpo dell'Età del Ferro rinvenuto in una torbiera britannica nel Cheshire, risalente probabilmente al IV secolo a.C. (*vedasi* LINDOW MOSS). Qui l'individuo fu strangolato secondo le medesime modalità dell'Uomo di Tollund, e collocato nella palude con addosso solamente un braccialetto di pelliccia. La somiglianza tra le due deposizioni suggerisce che le tribù celtiche e quelle germaniche fossero strettamente correlate e condividessero alcune tradizioni rituali.

☐ *Glob 1969, 18-37.*

topo Essendo un animale saprofago e necrofago, che si rintana in luoghi bui, nel mondo antico il topo era ritenuto un naturale simbolo ctonio. Nell'iconografia celtica non compare di frequente, ma è presente molto saltuariamente accanto a divinità conosciute.

Su un rilievo in pietra di Reims, un topo è scolpito sul timpano di una nicchia a due spioventi nella quale sono raffigurati il dio celtico con corna di cervo, Cernunnos, insieme ad Apollo e Mercurio. La sua presenza in questo ambito può riflettere l'aspetto ultraterreno del culto di Cernunnos, ma è anche possibile che l'animale compaia qui in associazione con Apollo, che nel mondo classico era anche un dio portatore di pestilenze.

☐ *Espérandieu, n. 3653.*

toro La forza, la ferocia e la virilità del toro non addomesticato venivano onorate e ammirate dai Celti. Sin dall'inizio del periodo celtico "libero" in Europa, vi sono testimonianze del culto di questo animale e del bue domestico, simbolo di ricchezza agricola e potente bestia da tiro. Figurine di tori sono già presenti nel VII secolo a.C.: una statuetta in bronzo, proveniente da una tomba di Hallstatt, in Austria, ostenta possenti corna per evidenziare la natura aggressiva di questo animale. Una figurina analoga, del VI secolo a.C., fu rinvenuta in una caverna a Býčiskála, in Cecoslovacchia. Nella tarda Età del Ferro la frequente applicazione di borchie a testa di toro a secchi di metallo, e simili guarnizioni ad ornamento degli alari riflettono forse il simbolico legame del toro con il BANCHETTO.

Esistono prove di sacrifici di tori e buoi (*vedasi* SACRIFICIO DI ANIMALI) durante l'Età del Ferro. A GOURNAY-SUR-ARONDE (Oise) fu eretto un tempio connesso ad un *oppidum* preromano, e vi sono numerose testimonianze della sepoltura di bovini anziani, forse come offerta agli dèi dell'oltretomba; qui, benché alcuni animali venissero macellati ritualmente, i cavalli e i buoi erano offerti interi agli dèi una volta morti naturalmente. L'uccisione rituale di tori è invece ampiamente descritta sul Calderone di Gundestrup, nello Jutland, risalente

all'Età del Ferro: l'abbondante iconografia include l'immagine, sulla placca di base, di un toro ucciso e una scena in cui tre tori vengono assaliti da tre guerrieri con la spada: le enormi dimensioni degli animali in rapporto ai loro aggressori riflette forse la loro essenza soprannaturale. Il sacrificio di tori presso i Celti è riportato da Plinio (*Naturalis Historia* XVI, 95), che racconta di una festa celtica durante la quale i druidi salivano su una sacra quercia, tagliavano del vischio, lo avvolgevano in un ampio drappo bianco e sacrificavano due tori bianchi, nel sesto giorno della luna crescente. Il vischio era legato alla fertilità e considerato un antidoto contro la sterilità, ed anche i tori erano probabilmente simboli di fecondità.

Molte sono le rappresentazioni di tori nell'Europa romano-celtica. Il culto del "Toro con tre Gru", TARVOSTRIGARANUS, era diffuso sia a Parigi sia a Treviri, dove l'animale era forse associato al simbolismo stagionale dell'Albero della Vita. Le immagini del TORO A TRE CORNA rafforzano il contenuto simbolico di aggressione e fertilità delle CORNA, e molti dèi in forma umana esibiscono teste con corna taurine. Nella religione greco-romana e in quelle orientali il toro era associato a divinità celesti; tale rapporto è testimoniato anche presso i Celti, ad esempio nello scettro di Willingham Fen (Cambridgeshire), dove la testa di un toro a tre corna si trova accostata all'immagine del dio del cielo. I tori venivano spesso abbinati a Cernunnos, il dio con le corna di cervo, come a Nuits-Saint-Georges in Borgogna, a Reims e a Saintes. Essi compaiono con frequenza anche nei santuari curativi della Gallia, come, ad esempio, nel santuario di Sequana a *Fontes Sequanae*, a Forêt d'Halatte e a Beire-le-Châtel.

Anticamente l'economia dell'Irlanda si fondava prevalentemente sull'allevamento, ed il bestiame ricopre dunque un ruolo di primo piano nella tradizione mitologica scritta. In tale contesto l'immagine del toro rimanda con decisione al mondo del so-

L'Uomo di **Tollund**, vittima di un sacrificio umano, venne strangolato e deposto in una torbiera in Danimarca nel V secolo a.C.

prannaturale. Secondo una tradizione, il supremo re d'Irlanda veniva scelto tramite il rito del TARBHFHESS, o "Sonno del Toro": un toro veniva ucciso e un individuo prescelto ne mangiava le carni a sazietà e ne beveva il brodo; quindi si addormentava e su di lui veniva cantato un "incantesimo di verità", grazie al quale egli avrebbe sognato la persona da eleggere re.

La leggenda principale della mitologia irlandese che riguarda un toro è quella relativa al Donn Cuailnge. Si tratta del grande Toro Bruno di Cooley, un animale dotato di intelligenza umana, sul quale si basa il racconto più importante del Ciclo dell'Ulster, il *Táin Bó Cuailnge* o *La Razzia del Bestiame di Cooley*. In una storia preliminare al *Táin*, Ailill e MEDB, re e regina del Connacht, si vantano dei rispettivi beni. Sono pari in tutto tranne che nel fatto che Medb non ha nulla che eguagli il famoso toro dalle bianche corna di Ailill. Medb cerca in tutta l'Irlanda una creatura simile, ma invano, finché non viene a sapere del Toro Bruno dell'Ulster, il cui proprietario, Daire mac Fiachniu, acconsente inizialmente a prestarlo alla regina in cambio di una cospicua ricompensa. Egli cambia però idea dopo aver udito per caso gli uomini di Medb, ubriachi, secondo i quali il toro sarebbe stato preso comunque, con o senza il suo consenso. L'animale viene dunque nascosto.

Sia il Toro Bruno dell'Uster sia il Toro dalle Bianche Corna del Connacht sono noti per la loro grande mole e la loro forza straordinaria: il Bruno è così enorme che cinquanta ragazzi possono giocare sulla sua groppa. Secondo l'eroe Ferghus sono stati inviati entrambi in Irlanda da divinità gelose, allo scopo di causare guerra e distruzione tra gli uomini. Egli sostiene trattarsi di tori incantati, originariamente guardiani di porci trasformati poi in corvi, e sempre portatori di rovina.

La regina Medb decide di invadere l'Ulster e di impadronirsi del Toro Bruno con la forza. Ne deriva una lunga e sanguinosa guerra tra l'Ulster ed il Connacht. La notte precedente il grande scontro tra le due provincie, il Toro Bruno viene mandato nel Connacht per maggior sicurezza, e giunto sul luogo muggisce per l'eccitazione di trovarsi in una nuova terra; viene però udito dal Toro dalle Bianche Corna di Ailill – nessuno prima d'ora aveva mai osato fare un simile rumore nel suo territorio. Gli uomini di Medb eleggono Bricriu come giudice tra i due animali: questi lottano giorno e notte, per tutta l'Irlanda. Alla fine il Toro Bruno uccide il rivale e ne trasporta il corpo infilzato sulle corna. Ma tornando vittorioso verso l'Ulster, si scaglia a testa bassa contro una montagna e rimane ucciso (in una versione alternativa, il suo cuore scoppia per la fatica). La lotta tra i tori è un simbolo del grande conflitto tra l'Ulster ed il Connacht, e la morte dei due animali porta la pace tra le due provincie.

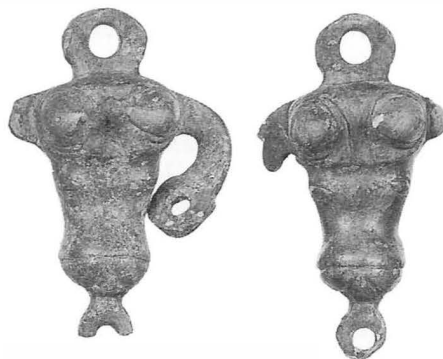
☐ *O'Fáolain 1954; Olmsted 1982, 165-72; Kinsella 1969; Maugard 1959, 427-33; Green 1986, 176-9; 1989, 149-51; Espérandieu 1319, 3134, 4929; Ross 1986, 91; Planson & Pommeret 1986; Mohen et al. (ed.) 1987, n. 26; Megaw 1970, 35.*

toro a tre corna Il toro compare spesso, nell'Europa romano-celtica, in immagini che presentano l'aggiunta di un terzo corno. Esistono circa una quarantina di esempi di tori a tre corna provenienti soprattutto dalla Gallia, con qualche esemplare dalla Britannia. Si tratta in particolare di figurine in bronzo, benché non siano rari tori a tre corna in pietra o in argilla. La distribuzione di questi reperti indica che tali manufatti erano originari delle provincie galliche, specialmente dei territori dei Lingoni, dei Sequani e in generale delle tribù dell'est. L'indubbio carattere sacro del toro a tre corna è confermato dalla frequenza dei ritovamenti nei santuari e dalle dediche votive ad essi occasionalmente connesse. Tori in pietra furono offerti agli dèi nel santuario di BEIRE-LE-CHÂTEL in Borgogna. Ad Auxy (Seine-et-Loire) un toro a

tre corna in bronzo venne dedicato all'Imperatore. Le immagini rinvenute in Britannia presentano delle interessanti associazioni: la figurina in argilla di un toro a tre corna fu scoperto nella tomba di un bambino a Colchester; un curioso esemplare in bronzo proviene da un antico tempio di Maiden Castle (Dorset). Nello scettro di WILLINGHAM FEN (Cambridgeshire) la testa di un toro di bronzo partecipa alla complessa iconografia di questo notevole reperto.

Il toro a tre corna, dunque, compare spesso affiancato ad altre immagini. A Beire-le-Châtel, oltre alla dea Ianuaria, sono state rinvenute raffigurazioni di una divinità apollinea e di colombe, e ciò suggerisce che nel santuario si praticassero riti di guarigione e, forse, di divinazione. Il toro di Maiden Castle reca sul dorso i busti di tre dee, richiamando alla mente TARVOSTRIGARANUS, il "Toro con tre Gru". A Willingham Fen l'immagine del toro viene affiancata a quella del dio del cielo celtico, con i relativi attributi dell'aquila e della ruota.

Il concetto di TRIPLICITÀ possedeva un valore fortemente religioso nel mondo celtico. Il potere del numero tre non poteva essere spiegato unicamente dalla sua essenza multipla. Le CORNA, dal canto loro, erano simboli di aggressione e virilità; in tal modo l'aggiunta di un terzo corno all'immagine del TORO ne esaltava probabilmente l'efficacia simbolica. Boucher suggerisce che, da un punto di vista figurativo, l'immagine del toro a tre corna può aver tratto la propria origine dalle figurine di tori di Pompei ed Ercolano, recanti degli uccelli tra le corna. È facile comprendere come, in un contesto celtico, l'uccello abbia potuto diventare un terzo corno. L'aggiunta di un corno alla figura convenzionale del toro reca con sé un simbolismo che non risiede solo nell'amplificazione del significato delle corna o nell'introduzione di un elemento triplice: la non naturalezza del terzo corno aiuta a proiettare l'immagine dal mondo naturale a quello soprannaturale.

Figurina di **toro** in bronzo del VI secolo a.C., proveniente da una caverna a Býčiskála, in Boemia.

Attacchi in bronzo per secchi a forma di testa di **toro**, provenienti, *sopra*, da Holyhead (Anglesey) e, *a destra*, da Welshpool (Powys), databili tra il I secolo a.C. e il I secolo d.C.

Il toro era adorato come emblema di forza, fertilità e invincibilità, benché possedesse anche un significato legato alla buona sorte. I tori di Beire-le-Châtel erano associati a riti di guarigione e di buona salute; il piccolo toro a tre corna di GLANUM, in Provenza, si impenna gioioso e il toro di Willingham Fen è connesso al sole e alla luce. Infine, la presenza di figurine di tori a tre corna nelle tombe, come quella di un bambino a Colchester, rappresenta forse un augurio di felicità nell'aldilà.

☐ *Green 1986, 190-2; 1989, 180-2; 1984a, n. C6, tav. LXXXI; Colombet & Lebel 1953, 112; Boucher 1976, 170ss; Thevenot 1968, 154-6; Charrière 1966, 155ss; Lebel & Boucher 1975, 108; Deyts 1976, nn. 21, 22, 44-6.*

torquis I *torques* (singolare: *torquis*) erano tipici collari celtici: essi indicavano l'alto rango sociale di chi li indossava; inoltre venivano frequentemente raffigurati al collo delle divinità. È possibile che il *torquis* possedesse un significato magico e religioso intrinseco.

In Europa, nel periodo di Hallstatt, gli individui di classe elevata venivano inumati con *torques* al collo. Il principe sepolto a Hochdorf intorno al VI secolo a.C. portava un collare di questo tipo, e la principessa ritrovata a Vix in Borgogna venne sepolta con un cerchio d'oro che veniva generalmente interpretato come un diadema ma che ora si ritiene potesse essere un *torquis*. Depositi votivi che comprendono monete e *torques* d'oro risalgono al I secolo a.C. Potevano essere tesori dedicati agli dei: a Tayac, nella regione della Gironda, in Gallia, un pesante *torquis*, deliberatamente spezzato in tre punti, venne seppellito con 500 monete (*vedasi* DANNO RITUALE). Il peso del collare è di circa 750 g e probabilmente veniva indossato (se mai ciò avveniva), come i Gioielli della Corona Inglese, solo in occasioni speciali. A Mailly, in Champagne, fu rinvenuto un *torquis* recante un'iscrizione in lettere greche che allude alla sua appartenenza ad un grande tesoro votivo dedicato agli dèi dalla tribù dei Nitrobrigi della Gallia sud-occidentale.

Gli autori classici menzionano l'usanza celtica di indossare *torques*: Strabone (IV 4, 5) parla della consuetudine dei Galli di esibire ornamenti d'oro e *torques* al collo. Dione Cassio (LXII 2, 1-4) riferisce che la regina degli Iceni Boudica portava sempre al collo un grande collare a tortiglione. Ciò desta particolare interesse, poiché sul suo territorio, a Snettisham nel Norfolk, è stato rinvenuto un massiccio *torquis* in elettro, insieme a molti altri collari di dimensioni minori.

Vi sono molte rappresentazioni nelle quali esseri umani e divini indossano *torques*: il marmo romano del "Galata Morente", copia di un originale in bronzo del santuario di Atena a Pergamo, in Asia Minore, ritrae un guerriero celtico nudo con un *torquis* al collo. Monete celtiche mostrano individui con *torques* al collo; e statue preromane, come quella del III secolo a.C. di Mšecké Žehrovice, in Cecoslovacchia, indossano collari a tortiglione. Ancora più significativo, divinità celtiche e romano-celtiche vengono ritratte frequentemente con questo emblema del loro alto ufficio al collo. Il Mercurio celtico, ritatto su una pietra con la sua consorte Rosmerta a Treviri, indossa un *torquis*; Ercole porta un collare su un altare a Castlesteads, nel Northumberland, ed una figurina in bronzo di Venere proveniente da Augst in Svizzera, esibisce un *torquis*.

Ad ogni modo, sono le divinità propriamente indigene che portano tale ornamento con maggiore frequenza. Il grande Calderone di Gundestrup, risalente con tutta probabilità al II – I secolo a.C., mostra immagini di dèi con *torques* al collo. Lo stesso avviene sul grande calderone di Rynkeby, sempre in Danimarca, dove una maschera in bronzo ritrae un dio con un grande collare. La statua in pietra del dio-cinghiale di Euffigneix (Haute-Marne), probabilmente del I secolo a.C., è realizzata con semplici tratti scolpiti, ma la

divinità è raffigurata con un *torquis* al collo. Gli dei-guerrieri preromani della Provenza indossano collari e la statua cultuale del dio Antenociticus, rinvenuta a Benwell nel nord della Britannia, ritrae il dio con un *torquis*. Molte Dee-madri celtiche indossano pesanti ornamenti da collo: esempi di ciò ricorrono a Naix (Meuse) e a Winchester (Hampshire). La consorte del dio col martello celtico di East Stoke (Nottinghamshire) è raffigurata con un collare.

Il *torquis* caratterizza l'immagine di una delle principali divinità dei Celti, il dio con corna di cervo, Cernunnos. Egli appare sul Calderone di Gundestrup con un *torquis* al collo ed un altro stretto in una mano: questo schema del doppio collare ricompare in numerosi monumenti. Un'incisione rupestre del IV secolo a.C. rinvenuta in Val Camonica ritrae Cernunnos con due *torques* appesi alle braccia. Il monumento di Parigi del I secolo d.C. mostra il dio cornuto con un *torquis* che pende da ciascuna delle due corna. Nella Gallia romano-celtica, Cernunnos appare nuovamente con due *torques*, ad esempio in una figurina in bronzo di Étang-sur-Arroux. Il dio con le gambe incrociate di Bouray (Seine-et-Oise) non indossa altro che un *torquis*.

I *torques* non vengono menzionati di frequente nella mitologia vernacolare del Galles e dell'Irlanda. Nel *Racconto di Culhwch e Olwen* viene descritto il grande collare d'oro indossato da Olwen. Giraldo Cambrense menziona un pozzo nel Pembrokeshire che conteneva un *torquis* d'oro custodito da un serpente che mordeva chiunque tentasse di rubarlo.

☐ *Jones & Jones 1976; Megaw & Megaw 1989, 124, 182, 215-17; Ross 1967a, 164, 348, fig. 207; Espérandieu, nn. 3133, 4929; Jones 1954, 134; Green 1989, passim.*

trasformazione *vedasi* METAMORFOSI.

trasmigrazione delle anime La ricchezza di

Toro a tre corna in bronzo, da Glanum (Provenza).

Statuetta di un dio con un **torquis** al collo, simbolo di prestigio e divinità (Alesia, Borgogna).

alcune tombe dell'Età del Ferro contenenti suntuosi corredi funerari lascia supporre che i Celti credessero in una vita dopo la morte che non fosse molto diversa dalla vita terrena. Cesare (VI, 19) commenta questa tradizione, notando che, sebbene la Gallia non fosse ricca, i funerali erano splendidi e costosi. Cesare allude anche alla dottrina druidica (VI, 14) che faceva direttamente riferimento alla trasmigrazione delle anime: "I druidi attribuiscono particolare importanza alla credenza che l'anima non perisca ma passi dopo la morte da un corpo ad un altro..." Lucano (*Pharsalia* I, 446ss) afferma che i Celti consideravano la MORTE semplicemente come un momento di interruzione di una lunghissima esistenza, come ponte tra una vita e un'altra. Secondo lui, i Celti credevano che le anime umane dopo la morte continuassero a controllare i corpi in un altro mondo. Diodoro Siculo (V, 28, 6) sostiene che i Celti fossero convinti che l'anima dell'uomo era immortale e che dopo un certo numero di anni l'individuo vivesse un'altra vita, e che l'anima si trasferisse in un altro corpo. Questa credenza presenta strette somiglianze con le idee sulla vita ultraterrena propugnate da Virgilio nell'*Eneide* (VI).
Nella letterarura vernacolare, la vita dopo la morte nel Felice Oltretomba, la rinascita e la rigenerazione sono importanti sistemi di credenze che si trovano strettamente intrecciati nel tessuto mitologico. Manannán era associato alla rinascita; e spesso non si capisce se gli eventi narrati appartengono al mondo terreno o a quello dell'oltretomba. Dalla mitologia irlandese e gallese non è chiaro se esistesse una credenza specifica nella trasmigrazione delle anime in se stessa, ma i temi della RINASCITA in una qualche forma e di un'esistenza in un OLTRETOMBA migliore, ma essenzialmente simile alla vita sulla terra, sono aspetti dominanti nei testi letterari.

□ *Green 1986, 121-2; Wiseman & Wiseman 1980, 121.*

triplicità I numeri ricoprivano un ruolo importante nel simbolismo celtico. Il più sacro o magico di tutti era il numero "tre". L'idea della triplicità è, invero, un aspetto assai comune della tradizione indo-europea, come di altri gruppi culturali. La stessa società indo-europea era strutturata secondo una clasificazione tripartita: sacerdoti, guerrieri e coltivatori. In Galles e in Irlanda, la triade era una formula letteraria che combinava tre concetti, utilizzata nell'apprendimento tradizionale. Nella letteratura vernacolare si faceva costante riferimento a gruppi triadici e alla triplicazione: le Morrigna erano una triade di dee-guerriere irlandesi, ma in realtà solo una esisteva come entità vera e propria (*vedasi* MORRIGÁN); era a volte rappresentata singolarmente, a volte come tre divinità, ma esisteva un unica identità, un unico carattere, un'unica personalità. Lo stesso accadeva con le tre MACHA. Nella leggenda irlandese vi sono tre figli di Uisnech ma solo uno, Naoise, l'amante di Deirdre, possiede una qualche identità reale. La tripla Brigit si presenta in modo leggermente diverso, poiché i suoi tre differenti aspetti erano venerati rispettivamente dai poeti, dai fabbri e dai dottori. È significativo il fatto che, come dea triplice, venisse propiziata dal sacrificio di un pollo, seppellito vivo all'incrocio di tre corsi d'acqua. Gruppi triadici di divinità con tre nomi diversi fanno parte del pantheon celtico irlandese: vi erano tre dèi delle arti e dei mestieri, GOIBHNIU, Luchta e Creidhne, e tre personificazioni femminili dell'Irlanda, Ériu, Fódla e Banbha. Vi era la tradizione della triplice uccisione del re (che veniva pugnalato, bruciato e affogato). L'eroe Cú Chulainn aveva i capelli di tre colori e uccideva i guerrieri a gruppi di tre. Nel *Mabinogi*, Branwen è descritta come una delle tre matriarche del paese.
Nella letteratura vernacolare la ripetizione del NUMERO provocava il duplice effetto di esagerazione e intensificazione (*vedasi* EN-

FASI), ma ciò andava ad aggiungersi al simbolismo racchiuso nella triplicazione in se stessa. Il tre era sacro e magico, e la moltiplicazione era spesso vincolata da tale santità. Questo numero poteva simboleggiare la totalità: a livello temporale, poteva riflettere il passato, il presente e il futuro; a livello spaziale il "dietro", il "davanti" e il "qui", oppure il cielo, la terra e il mondo sotterraneo.
La triplicità è preminente nell'iconografia religiosa pagana dell'Europa occidentale. Che la triplicazione esistesse già da prima dell'epoca romano-celtica è dimostrato, ad esempio, dalla deposizione contemporanea di tre crani di cavallo in diversi insediamenti dell'Età del Ferro, come a Winklebury Camp nel sud della Britannia, ma questo fenomeno si manifestò con maggior forza nell'iconografia della Germania, della Gallia e della Britannia durante il periodo dell'occupazione romana. Le immagini venivano triplicate secondo due distinte modalità: nel primo caso venivano moltiplicate parti del corpo umano o animale; nel secondo, era l'intera figura divina ad essere ripetuta per tre volte. Del primo gruppo uno degli esempi più significativi è l'immagine a tre facce o a tre teste (*vedasi* TESTA TRIPLICE). È ben noto che la testa umana possedeva un significato speciale per i Celti, e quindi non sorprende che questa parte del corpo venisse evidenziata moltiplicandola per tre. Di conseguenza, tra i Remi del nord-est della Gallia, la divinità più importante era raffigurata semplicemente come una triplice testa maschile scolpita in un blocco di pietra: a volte in queste immagini triadiche venivano rappresentate la giovinezza e la vecchiaia. Ciò che desta interesse riguardo al dio a tre facce dei Remi è il fatto che questa tradizione risale ad un'epoca decisamente anteriore a quella romana: monete dell'Età del Ferro ritraggono infatti la medesima figura tricefala. Teste o facce triple compaiono in Britannia, benché generalmente non sia possibile datarle con certezza. Esempi di ciò li abbiamo a Croleck,

Pittogramma su pietra, proveniente da Trecastle nel Galles, che si ritiene ritragga la **trasmigrazione delle anime**, o il viaggio dell'anima attraverso i vari livelli di coscienza.

nella contea di Cavan, e a Sutherland, in Scozia. Ma un contesto sicuro esiste per la testa triplice rinvenuta nella città romana di Wroxeter nello Shropshire. In Borgogna vennero scoperte diverse immagini di divinità maschili con un corpo unico e tre facce. Dove ciò è attestato, sembra che le figure tricefale facessero parte di quel vasto gruppo di benevole divinità celtiche la cui principale preoccupazione risiedeva nell'elargizione di abbondanza e prosperità. Sicuramente un'immagine a tre facce è un'ammissione di potenza: è irreale e, quindi, soprannaturale. Può guardare in tre direzioni contemporaneamente e moltiplica per tre il potere già esistente nella testa umana. Vale la pena citare in questa sede che, occasionalmente, è il fallo e non la testa a venire triplicato; ciò è visibile in una figurina del Mercurio celtico di Tongeren in Belgio (*vedasi* MERCURIO CON TRE FALLI) e nel cavallo ritratto su una moneta dell'Età del Ferro trovata a Bratislava in Cecoslovacchia.

Per quanto riguarda le immagini di animali, la triplicità si manifesta solitamente nell'aggiunta di un terzo corno alla figura del toro. Circa quaranta tori a tre corna sono stati rinvenuti in Gallia e sei in Britannia (*vedasi* TORO A TRE CORNA). Queste immagini hanno indubbiamente un carattere sacro: provengono da santuari e tombe oppure sono accompagnate da dediche di contenuto religioso. Le corna, potenti simboli di fertilità e di aggressione, vengono moltiplicate per aumentare la fonte simbolica da cui deriva la potenza dell'immagine, ma esse non sono mai più di tre; il bisogno di accrescere il loro simbolismo visivo è limitato dal potere, ugualmente magico o sacro, del numero tre.

Tra le divinità di cui veniva triplicata l'intera figura, l'esempio più significativo è quello del GENIUS CUCULLATUS, lo "Spirito Incappucciato" che compare sia in Britannia sia nell'Europa continentale, ma assume forma triplice solamente in ambiente britannico. Come l'immagine a tre facce, i Geni Cucullati favoriscono la fecondità e il benessere. Sono presenti nei santuari connessi a sorgenti curative e in compagnia delle Dee-madri. In Britannia esistono due aree di distribuzione che sono simili a quelle relative alle Madri, presso i Dobunni dei Cotswolds e nella regione del Vallo di Adriano.

Nell'iconografia celtica le divinità femminili sono spesso rappresentate in forma triplice, analogamente alle triadi che compaiono spesso nella tradizione vernacolare. In ambito iconografico sono le Dee-madri (*vedasi* DEA-MADRE) ad essere rappresentate costantemente in forma triadica. Queste divinità sono onnipresenti in tutto il mondo romano-celtico. A volte, come in Borgogna, viene enfatizzato l'aspetto legato alla fertilità umana, ma frequentemente sono i simboli connessi alla fecondità della terra, frutta, animali, pagnotte e vino, a rappresentare gli attributi delle Madri. Spesso le immagini triadiche sono accompagnate da iscrizioni dedicatorie alle "deae matres" o alle "matronae". Come nel caso delle teste a tre facce dei Remi, le Madri personificano spesso le diverse età umane, giovinezza e maturità. In Renania, le Dee-madri si manifestano secondo una forma triadica particolare, in cui due matrone mature, con ampie cuffie di lino, fiancheggiano una giovane donna dai capelli fluenti. In molti casi, infatti, le tre Madri non sono tre figure identiche ma esibiscono vestiti e pettinature diversi oltre ad attributi distinti. Così, sebbene nella triplicazione l'intensità del simbolismo sia uno dei fattori principali, in essa può anche manifestarsi l'idea di tre entità in una: possono esservi tre Dee-madri o una Madre con tre sfaccettature diverse. La triplicità, come molti altri aspetti dell'espressione di culto tra i Celti, ostenta fluidità e ambiguità notevoli nel simbolismo religioso, e le rappresentazioni non si prestano ad alcuna rigida interpretazione.

In molte manifestazioni dell'iconografia e della mitologia celtiche, dunque, il nume-

ro tre ricopriva un ruolo dominante. La pluralità e l'intensità di un'immagine accrescevano la dose di onori da tributare alla divinità e la potenza del dio stesso. La ripetizione era importante ma altrettanto lo era la triplicazione, presumibilmente per ragioni magiche o religiose. Ciò che va sottolineato è che erano gli dèi più direttamente coinvolti nei destini e nelle fortune umani, nel loro benessere e fecondità, ad essere costantemente rappresentati in forma triadica. *Vedasi anche* MERCURIO TRIFRONTE; PARCHE.

☐ *Green 1986, 208-11; 1989, 169-205; 1990b.*

Tuatha Dé Danann Il *Libro delle Invasioni*, compilato nel XII secolo da tradizioni più antiche, allude a una serie mitica di successive invasioni dell'Irlanda. La quinta ondata di invasori fu quella dei Tuatha Dé Danann, il "Popolo della Dea DANU". I Tuatha Dé erano una razza di esseri divini, che si dice avessero abitato l'Irlanda prima dell'occupazione dell'isola da parte dei Celti o GAELI (i Figli di Mil). Quando i Tuatha Dé arrivarono in Irlanda, dovettero combattere due grandi battaglie: la Prima Battaglia di Magh Tuiredh contro i precedenti invasori, i FIR BHOLG; e la Seconda Battaglia di Magh Tuiredh contro i FOMORI (Fomhoire). Al momento di giungere in Irlanda i Tuatha Dé portarono con sé quattro potenti talismani che li aiutarono a consolidare il proprio potere: la Pietra di Fál (che lanciava un grido quando veniva toccata dal giusto re), la Lancia di LUGH (che garantiva la vittoria), la Spada di NUADU (dalla quale nessuno poteva sfuggire) e il Calderone del DAGHDA (che sfamava chiunque).

I Tuatha Dé erano abili nelle arti magiche e nella dottrina druidica. Molti dei loro capi erano potenti dèi, spesso dotati di funzioni specifiche. Così, per citarne solo alcuni, il Daghda (il "Buon Dio") era specializzato nella magia druidica, Oghma nell'arte della guerra, Lugh nelle attività artigianali, DIAN CÉCHT nella

Il dio a tre facce di Reims, in Francia, simboleggiante l'idea celtica di **triplicità**.

medicina, GOIBHNIU nella lavorazione dei metalli. Dopo l'arrivo dei Gaeli, i Tuatha Dé abbandonarono i loro possedimenti nel mondo terreno e crearono un regno sotterraneo nell'oltretomba, un'immagine speculare della vita sulla terra. Anche se sconfitti dai Figli di Mil, erano ancora in grado di mercanteggiare, privando i Gaeli di grano e latte. In base a un accordo accettato da entrambi i contendenti, l'Irlanda venne suddivisa in due parti, quella superiore per i Milesi, quella sotterranea per i Tuatha Dé Danann, che da allora andarono a vivere nei loro *sídhe* dell'oltretomba (*vedasi* SÍDH) o "tumuli fatati" di TIR NA NOG. Questo oltretomba era concepito come un equivalente soprannaturale del mondo umano, con sovrani, gerarchie, amori e dispute. Ma qui non esistevano né morte né vecchiaia e vi era solo bellezza, ed i Tuatha Dé continuarono a praticare le loro arti magiche e a esercitare il controllo sul soprannaturale.

☐ *Macalister 1931; Even 1956, 81-110; Carey 1984, 1-22; Krappe 1932, 90-5; Hull 1930, 73-89; Lehmacher 1921, 360-4; Kinsella 1969; O' Rahilly 1946, 141; Mac Cana 1983, 54-71.*

tuono I Celti veneravano tutti i fenomeni naturali, riconoscendo nelle intemperie e nelle tempeste una testimonianza del potere soprannaturale degli dèi. Essi adoravano un dio del tuono, TARANIS, ma assorbirono anche il culto romano di Giove, adattando la sua iconografia e la mitologia ad esso relativa alle proprie percezioni. Il dio del CIELO romano-celtico conservò gran parte dell'originale simbolismo greco-romano, ma il motivo celtico della RUOTA solare venne aggiunto alla sua iconografia, e il fulmine di Giove acquistò una particolare preminenza.

Sui monumenti in pietra al dio del cielo rinvenuti in Gallia, la ruota solare e il fulmine sono spesso presenti nello stesso tempo, forse in riconoscimento del dominio completo del dio su ogni manifestazione celeste. A Lansargues (Hérault), un altare dedicato a Giove è decorato con una ruota posta tra due fulmini; la medesima combinazione di immagini ricorre su un altare privo di incisioni epigrafiche a Castelas de Vauvert, presso Nîmes. Una stele rinvenuta a Montmirat, nella medesima zona della bassa valle del Rodano, mostra due simboli di ruota insieme ad un frammento di iscrizione che fa riferimento alla sepoltura di un fulmine. Questa pietra, quindi, fornisce la testimonianza dell'unione tra il culto celtico del sole e l'usanza romana in base alla quale il terreno colpito da un fulmine era da quel momento in poi considerato sacro. La figurina in bronzo del dio del cielo celtico, proveniente da Le Châtelet (Haute-Marne) tiene una ruota in una mano e un grande fulmine nell'altra. Il dio del cielo a cavallo sulla sommità delle COLONNE DI GIOVE brandisce spesso un fulmine di metallo, che probabilmente avrebbe dovuto riflettere la luce.

L'associazione tra la ruota e il fulmine può indicare più di una semplice combinazione tra immagini legate al culto del sole e a quello del tuono. Oltre ad essere un simbolo solare evidente, la ruota può rappresentare il carro del dio del sole che percorre i cieli con frastuono, dando origine al rimbombo del tuono. L'elemento sonoro può anche far parte del simbolismo del dio con il martello, che può colpire il terreno e indurre la PIOGGIA. *Vedasi anche* S, MOTIVO A.

☐ *Green 1984a, 183-4 & passim; Espérandieu, nn. 517, 6843; Espérandieu 1924, n. 106.*

Twrch Trwyth Compare nel racconto gallese di *Culhwch e Olwen*, come un re trasformato in un gigantesco e distruttivo CINGHIALE. Quando Artù gli chiede perché lui e i suoi seguaci siano stati mutati in porci, Twurch Trwyth risponde che quando era re si era comportato in modo così malvagio che Dio lo aveva punito per la sua crudeltà dandogli la forma di un maia-

le. Prima che Culhwch possa sposare Olwen, il padre della fanciulla, Ysbaddaden, gli impone di portare a termine una serie di compiti, e uno di questi consiste nel recuperare il pettine e il rasoio (o le forbici) che si trovano tra le orecchie di Twrch Trwyth. Affinché la sua ricerca possa avere successo, Culhwch deve prima compiere altre imprese, tra le quali la liberazione di Mabon, il cacciatore divino, dalla sua prigionia a Gloucester. Insieme a Mabon e Artù, Culhwch insegue Twrch Trwyth per tutta l'Irlanda, il Galles del sud e la Cornovaglia, finché infine riesce a sconfiggerlo.

☐ *Strachan 1937; Ross 1967a, 316; Rolleston 1985, 391; Hamp 1986, 257-8; Jones & Jones 1976.*

U

uccello (*vedasi anche* le singole specie nell'Indice dei Soggetti, parte 3) La venerazione per gli uccelli da parte dei Celti era associata sia alle caratteristiche generali di tali creature sia alle peculiarità di ogni singola specie. La capacità di staccarsi dal suolo e di librarsi alti nel cielo rese gli uccelli oggetti di culto in molte antiche religioni. Il volo evoca un'idea di libertà, ed è certo che essi rappresentavano spesso l'anima umana liberata dal corpo al momento della morte.

A molte specie di uccelli si attribuivano facoltà divinatorie, in particolare ai corvi e alle colombe, forse a causa della loro "voce" particolare. Gli uccelli acquatici rappresentavano il legame tra aria e acqua, i necrofagi simboleggiavano la morte e vi sono altri esempi di venerazione di specie particolari. Nella tradizione vernacolare questi animali erano dotati di facoltà soprannaturali, e le divinità apparivano sia in forma umana sia in forma di volatile. Gli uccelli cantori della gallese Rhiannon

Dun Connor, Inishmaan, nelle isole Aran. Si credeva che le antiche fortificazioni fossero appartenute ai divini **Tuatha Dé Danann**.

Il dio celtico del sole con la ruota, i lampi e il simbolo del **tuono**, rinvenuto a Le Châtelet (Haute-Marne, Francia).

e dell'irlandese Clíodna possedevano magici poteri di guarigione.

☐ *Green 1986, 186; 1989, 142-4; Ross 1967a, 234.*

Ucuetis Era venerato insieme alla sua consorte BERGUSIA ad Alesia in Borgogna, dove il loro nome compare su iscrizioni di epoca romano-celtica. Un'immagine di una COPPIA DIVINA proviene dal medesimo sito, ed è forse identificabile con Ucuetis e Bergusia; il dio regge un martello mentre la compagna è raffigurata come dea della prosperità. Che Ucuetis potesse essere un divino patrono degli artigiani è suggerito dal contesto di una dedica epigrafica alla coppia. Nel 1908, un grande vaso in bronzo recante il nome di Ucuetis e Bergusia venne rinvenuto nel sottosuolo di un enorme edificio; i rifiuti trovati in questa stanza sotterranea erano composti interamente da residui di lavorazione del ferro e del bronzo, e sembra facessero parte del materiale grezzo ad uso di un fabbro. È possibile che la cripta fosse un santuario in onore delle locali divinità dei mestieri di ALESIA, e che la sovrastruttura fosse un'officina di metallurgia.

☐ *Thevenot 1968, 125; Espérandieu, n. 7127.*

Uffington (Cavallo Bianco di) Esistono circa quattordici immagini di cavalli incise sulle colline del Wessex, tra le quali una, il Cavallo Bianco di Uffington, è sufficientemente antica da poter essere inclusa in questo dizionario. Questa figura, intagliata nel terreno erboso fino a far emergere lo strato gessoso sottostante, è situata lungo la scarpata immediatamente al di sotto dell'*hillfort* dell'Età del Ferro di Uffington Castle. Si tratta del disegno astratto di un cavallo (*vedasi* SCHEMATISMO) con un lungo corpo sinuoso, gambe staccate dal tronco e un muso ad uccello, terminante con una sorta di becco. Lo stile in cui è stato realizzato ha condotto alla valutazione che l'animale sia opera di artisti celtici, forse l'emblema tribale degli Atrebati. Il medesimo trattamento dell'immagine del cavallo è presente su molte monete celtiche, ed esiste un modellino in bronzo proveniente da Silchester, la capitale degli Atrebati, che richiama da vicino il cavallo di Uffington. Il CAVALLO poteva essere associato al forte di Uffington Castle, del quale era forse coevo. La sua presenza è storicamente testimoniata sin da epoche remote: White Horse Hill viene menzionata nel 1084, ed esiste un altro antico riferimento del 1190. Una tradizione locale assai interessante sostiene che il cavallo abbia scalato la collina fino ad arrivare alla posizione attuale; la leggenda può avere la sua ragione nell'azione compiuta dall'erosione sui depositi sedimentari di cui è composta la collina, che ha causato lo scorrimento della figura.

Vengono documentate numerose "ripuliture" del cavallo, dal 1650 circa al 1900, accompagnate da feste e cerimonie. Thomas Hughes, autore di *Tom Brown's Schooldays*, nel 1858 redasse un vivido resoconto della "pulizia" del Cavallo Bianco avvenuta l'anno precedente. Si tramanda anche l'esistenza di un antica festa di fertilità, durante la quale del formaggio veniva fatto rotolare giù da un ripido pendio fino ad un campo sottostante.

Eccettuati i motivi stilistici, la datazione del cavallo è molto problematica. Generalmente si ritiene che venne forse inciso intorno al 50 a.C. Indagini recenti da parte dell'Oxford Archaeological Unit hanno contribuito a dimostrare che l'attuale schematismo del cavallo non è la conseguenza di erosione o di rifacimenti, ma rappresenta la forma in cui la figura fu originariamente incisa. Le ricerche hanno anche portato alla luce quattro rintagli successivi del "becco" del cavallo e si spera che una nuova tecnica di datazione ottica sarà in grado di datare i depositi di limo stratificati con l'immagine del cavallo, fornendo in tal modo testimonianze determi-

nanti riguardo alla sua cronologia e alle sue origini.
I cavalli erano potenti simboli religiosi per i Celti. Indicavano prestigio, velocità, abilità nella guerra, fertilità e potere. Si conoscono molte divinità celtiche legate a questi animali (*vedasi* CAVALIERE; EPONA). Se la figura di Uffington appartiene al periodo celtico "libero", è allora possibile che fosse un simbolo tribale degli Atrebati, inciso sul fianco della collina perché tutti potessero vederlo, come potente guardiano e protettore della tribù e del suo territorio. Il Cavallo Bianco può essere visto sia come immagine sacra sia come santuario; i rituali e le festività successivamente associati alla figura si rifacevano con tutta probabilità ai riti cultuali originari che si svolgevano in onore della tribù e delle sue divinità tutelari. *Vedasi anche* CERNE ABBAS.

☐ *Woolner 1965, 27-44; Petrie 1926; Grinsell 1958, 149-50, tav. VIII; Palmer 1990, 28-32.*

Uxellinus *vedasi* GIOVE UXELLINUS.

V

Vacallinehae *vedasi* MATRONAE VACALLINEHAE.

Vagdavercustis Era una dea del territorio presente in Renania, in onore della quale viene documentata un'unica dedica. Il suo nome è di origine germanica, ed ella era probabilmente una delle Dee-madri celtogermaniche il cui culto era popolare specialmente lungo la frontiera germanica durante l'occupazione romana (*vedasi* DEA-MADRE). L'altare a Vagdavercustis proviene da Colonia; non esistono altre immagini della dea, ma la presenza di alberi incisi sui pannelli laterali della pietra indicano

Manico in bronzo a forma di **uccello**, dal calderone bronzeo di Brå (Danimarca, inizio del III secolo a.C.).

Il Cavallo Bianco (in alto a sinistra) intagliato nel terreno gessoso al di sotto del castello di **Uffington**, nell'Oxfordshire, intorno al 50 a.C. Era probabilmente un simbolo tribale dei locali Atrebati.

forse un simbolimo legato alla vegetazione.

☐ *C. I. L. XIII, n. 12057; Green 1989, 40.*

Vasio Questo dio rappresenta una delle numerose divinità esistenti nel mondo celtico che erano in realtà spiriti personificati dei luoghi naturali o del TERRITORIO sul quale si sviluppavano gli insediamenti. Vasio era lo spirito locale che presiedeva alla città romana di Vaision-la-Romaine nella bassa valle del Rodano. Sappiamo poco di lui, tranne che veniva probabilmente percepito come il protettore o il guardiano della terra, della città e dei suoi abitanti. Il dio veniva propiziato per assicurare la prosperità della colonia.

☐ *Clébert 1970, 253.*

Vellaunus Nel 1904, durante gli scavi di una casa a Caerwent, venne rinvenuto il basamento di una statua sul quale era incisa la dedica "al dio MARTE LENUS, altrimenti noto come Ocelus Vellauns, e al *numen* dell'Imperatore". Al di sopra del basamento si trovavano un paio di piedi umani e di zampe d'oca, che sono tutto ciò che sopravvive della statua. La dedica venne realizzata nel 152 d.C. da un certo Marcus Nonius Romanus. Vellaunus è noto altrove in base ad un'unica iscrizione, nel territorio degli Allobrogi nel sud della Gallia, dove era identificato con Mercurio. Marte Lenus era un dio dei Treveri con due grandi centri di culto a Treviri e in Pomerania; OCELUS era un dio britannico locale al quale fu dedicata un'iscrizione a Caerwent, venerato anche a Carlisle. Marte Lenus veniva chiaramente equiparato in Britannia con altre divinità celtiche locali. L'associazione dell'OCA con questa divinità è interessante: l'animale aveva un'affinità con il Marte romano per via delle sue qualità di aggressione e protezione.

☐ *Brewer 1986, n. 13, tav. 5; R. I. B., 309, 310, 949; C. I. L. XII, 2373.*

Verbeia Si sa che molti grandi fiumi della Gallia venivano personificati da divinità femminili, a causa delle loro proprietà vivificanti (*vedasi* FIUME). Di contro conosciamo solamente pochi equivalenti del genere in Britannia. Uno di questi era Verbeia, la dea del fiume Wharfe nel Wharfedale (Teesdale). A Ilkley, nello Yorkshire settentrionale, venne scoperto un altare a Verbeia, e dalla stessa località proviene l'immagine di una donna che potrebbe rappresentare la dea. Ella esibisce una testa enorme e lineamenti schematici, indossa un lungo vestito a pieghe e tiene stretti nelle mani due grandi serpenti (*vedasi* SERPENTE), rappresentati come figure geometriche a zig-zag.

☐ *Ross 1967a, tav. 68a; Tufi 1983, nn. 30, 31, tav. 9.*

Vernostonus Il dio della guerra celtico Cocidius era venerato nella regione del Vallo di Adriano: su una dedica rinvenuta nei pressi di Ebchester, Cocidius viene collegato o equiparato al dio locale Vernostonus, la personificazione dell'ontano. Questo fatto contribuisce a rafforzare il legame tra Cocidius e il Silvano romano-celtico, dio dei boschi, con il quale Cocidius era frequentemente identificato nel nord della Britannia.

☐ *Fairless 1984, 224-42; Green 1986, 112.*

Vichy Era un santuario collegato a una sorgente curativa nella regione di Allier, in Francia; probabilmente sostituì il vicino santuario di Chamalières, che venne frequentato solamente fino al I secolo d.C. I pellegrini che visitavano il santuario erano afflitti soprattutto da problemi oculari, ma la statuetta in bronzo di un uomo con una coppa, ritrovata nel sito, ostenta una spaventosa deformità alla spina dorsale. L'immagine suggerisce che un individuo sofferente di tale infermità si recò a Vichy sperando di guarire bevendo le acque che contenevano sostanze medicinali (*vedasi* FONTE CURATIVA).

A Vichy si veneravano diverse divinità: il dio col martello viene raffigurato con gli

attributi del vaso, del barile e dell'anfora, che enfatizzano il simbolismo acquatico del culto. Anche la "Venere" celtica era invocata in questo luogo, come attesta una figurina in argilla. Di maggiore preminenza era una versione locale di Marte, MARTE VOROCIUS, che appare in una figurina di argilla. *Vedasi anche* BORVO.

☐ *Thevenot 1955; 1968, 213-15; Espérandieu, n. 2750; Green 1989, 114-15.*

Viereckschanze Un tipo particolare di sito rituale dell'Età del Ferro, presente soprattutto in Germania, è noto con il termine di *Viereckschanze*. I *Viereckschanzen* erano recinti quadrati circondati da fossati all'interno dei quali si trovavano profonde fosse o pozzi che erano apparentemente il centro di attività rituali (*vedasi* FOSSA). Un esempio di ciò è il sito di HOLZHAUSEN in Baviera, dove un grande recinto includeva tre pozzi, uno dei quali conteneva un palo verticale incrostato di residui organici, assai probabilmente di origine umana (*vedasi* SACRIFICIO UMANO). Un altro importante *Viereckschanze* è quello di FELLBACH SCHMIDEN presso Stoccarda dove, all'interno di un pozzo, furono rinvenute figurine in legno di animali.

☐ *Piggott 1968, 80-2; Green 1986, 133; Megaw & Megaw 1989, 162-3.*

Vindonnus *vedasi* APOLLO VINDONNUS.

vino Molte divinità celtiche maschili e femminili, le cui immagini compaiono in Britannia e in Gallia, possiedono attributi che indicano chiaramente il loro legame con il vino e la vendemmia. Queste divinità sono presenti soprattutto nelle grandi regioni vinicole della Borgogna e della bassa valle del Rodano. L'iconografia del dio col MARTELLO comprende spesso barili (*vedasi* BARILE), anfore, brocche e calici da vino, e a Cussy-le-Châtel egli è raffigurato decisamente alticcio, con un piede su un barile. Ad Alesia il dio col martello e la sua consorte hanno tre barili di vino, e a

L'unico altare conosciuto dedicato alla dea celto-germanica **Vagdavercustis** (Colonia, Germania).

Basamento di una statua dedicata a Marte Lenus Ocelus **Vellaunus** (Caerwent, Galles meridionale).

Vertault, una coppia divina viene rappresentata con dell'uva e uno strumento che potrebbe essere una roncola da viticoltore. Uno degli attributi più frequenti del dio col martello è un piccolo vaso o calice. Anche molte divinità femminili vengono associate al vino: a Entrains (Nièvre) una dea mostra i simboli combinati del pane e del vino, e ciò si ripete nella rappresentazione di una divinità maschile a St-Aubin-des-Chaumes, in Borgogna. Il simbolismo del pane e del vino ricorre a Londra e in Scozia accanto alle figure delle tre Madri, che sono ritratte con pagnotte e uva. In Britannia Rosmerta è associata ad un tino a Bath e a Gloucester, e immagini simili sono documentate anche a Carlisle e a Corbridge.
Il vino, specialmente quello rosso, poteva simboleggiare non solo l'abbondanza e il successo della vendemmia, ma anche il sangue, la morte e, forse, la resurrezione (*vedasi* RINASCITA). *Vedasi anche* WELWYN.
☐ *Thevenot 1953, 293-304; 1968, 133-42; Green 1989, passim; Webster 1986b, 57-64; Merrifield 1983, 167-70; Keppie & Arnold 1984, n. 61, tav. 19; Espérandieu, nn. 2269, 3384; Musée Archéologique de Dijon 1973, n. 117, tav. XLVIII.*

Virotutis *vedasi* APOLLO VIROTUTIS.

vischio Lo scrittore romano Plinio nella sua *Naturalis Historia* (XVI, 95) riferisce di una festa celtica che si svolgeva nel sesto giorno del mese lunare, durante la quale i druidi salivano su un sacro albero di quercia, tagliavano un rametto di vischio con un falcetto dorato (in realtà, probabilmente, di bronzo dorato, dal momento che l'oro sarebbe stato troppo morbido), avvolgendolo poi in un drappo bianco; essi quindi celebravano un rito che prevedeva anche il sacrificio di due tori bianchi. I Celti consideravano il vischio efficace per preparare una bevanda contro la sterilità, forse per via della capacità che il vischio possiede di fiorire in inverno quando la quercia che lo ospita è in apparenza senza vita. I druidi si occupavano dei riti legati alla FERTILITÀ, e ciò spiega il sacrificio dei tori (*vedasi* TORO). Era loro compito predire, tramite atti divinatori, quali fossero i giorni più favorevoli per la semina e la mietitura, per portare le greggi e le mandrie al pascolo e per macellare gli animali prima dell'inverno (*vedasi* DRUIDO).
Quando il corpo dell'Uomo di Lindow, risalente all'Età del Ferro, venne rinvenuto nelle paludi del Cheshire nel 1984, si esaminò il contenuto del suo stomaco, determinando che aveva consumato un pasto rituale prima di morire. Il *porridge* o pane era composto da vari tipi di semi e frutti, ma la scoperta che l'uomo aveva mangiato del vischio come parte del suo pasto fece supporre (ma si tratta solo di un'ipotesi) che la sua morte fosse avvenuta in seguito ad un sacrificio druidico.
☐ *Cunliffe 1979, 106-10; Stead & Turner 1985, 25-9; Stead et al. 1986.*

Visucius Questo dio viene invocato in alcune dediche provenienti soprattutto dalla Germania Superior (cioè dalla regione meridionale di frontiera lungo il confine tra la Gallia e la Germania), con un ritrovamento decentrato a Bordeaux, in Aquitania. È interessante notare che il Visucius celtico era identificato non solo con un aspetto di MERCURIO (con il quale il dio locale veniva generalmente equiparato) ma anche, occasionalmente, con MARTE: una COPPIA DIVINA, Marte Visucius e Visucia, è documentata in Gallia.
☐ *de Vries 1963, 150; Duval 1976, 88; C. I. L. XIII, 3660, 4257, 4478, 5591, 6118, 6347, 6384, 6404, 3665, 577.*

Vitiris Le dediche a questo dio britannico si raggruppano nel nord della Britannia nella confederazione dei Brigantes. Il suo nome compare sulle iscrizioni, a seconda della volte, come "Vetus", "Vitiris", "Vi-

tris" o "Hvitiris". Probabilmente un centro di culto era situato a Carvoran, lungo il Vallo di Adriano, dove vennero trovate parecchie dediche, ma ulteriori testimonianze provengono dallo Yorkshire e da Durham. I dedicanti erano generalmente dei privati di sesso maschile, il che suggerisce un culto virile. Nel corso del III secolo d.C. il culto era particolarmente popolare tra i ranghi ordinari dell'esercito romano.
Il nome di Vitiris non è mai stato collegato a quello di una divinità di origine classica, benché venisse invocato insieme ad un altro dio locale, MOGONS, a Netherby. Complessivamente esistono testimonianze su una quarantina di altari in onore di Vitiris, alcuni dei quali alludono ad un'entità singola, altri a forme multiple, forse triadi. Si conosce poco riguardo la funzione e il carattere specifico di Vitiris, benché il nome sembri derivare dalla parola latina che significa "vecchio", potendo dunque implicare la presenza di un dio anziano di grande saggezza. In alcune occasioni egli è associato a delle immagini: ad esempio, un altare dedicato al dio (o agli dèi) rinvenuto a Carvoran, è decorato con figure di un cinghiale e un serpente, il primo simbolo di caccia o di guerra, il secondo di guarigione o di morte.

□ *R. I. B., 971, 1793-805; Ross 1967a, 374, fig. 179; Haverfield 1918, 22-43.*

Vix Nel VI secolo a.C. una principessa di circa trentacinque anni venne sepolta in una tomba a tumulo a Vix, al di sotto della roccaforte di Mont Lassois presso Châtillon-sur-Seine, in Borgogna. La donna venne inumata in una camera mortuaria internamente rivestita di legno che conteneva un carro funerario smontato (*vedasi* CARRO/CARRETTO, SEPOLTURA CON). Il rango elevato della principessa di Vix è chiaramente dimostrato dal ricco corredo funebre sepolto con lei. Gli oggetti non erano soltanto di grande valore in se stessi, ma testimoniavano anche intensi contatti

Brocca da **vino** in bronzo degli inizi del IV secolo a.C., proveniente da Basse Yutz, Lorena.

Disegno di un druido britannico accanto ad una quercia sulla quale fiorisce del **vischio**, tratto da *Stonehenge* di William Stukeley (1740).

commerciali tra la Borgogna, l'Italia e la Grecia. Tra gli articoli di origine etrusca vi era anche una brocca a becco in bronzo. Un enorme vaso da vino, o cratere, con due pesanti manici proveniva dall'Italia meridionale o da Corinto, e vi era anche una scodella di ceramica attica. Ricchi tessuti adornavano la camera funeraria, e la donna indossava un pesante diadema d'oro o *torquis*, forse di provenienza italiana.
La presenza di sontuose sepolture femminili, come quella di Vix e di REINHEIM, attesta il grado elevato raggiunto da alcune donne nella società celtica. Testimonianze di questo tipo rendono perfettamente comprensibile la preminenza delle divinità femminili, evidenziata dall'archeologia e dalla letteratura.
□ *Megaw & Megaw 1989, 46-7; Joffroy 1954.*

Vorocius *vedasi* MARTE VOROCIUS.

Vosegus Questa divinità era lo spirito personificato delle montagne dei Vosgi, nella Gallia orientale. Immagini di un dio locale della natura provenienti da questa regione potrebbero essere raffigurazioni dello stesso Vosegus. Un rilievo a Reichshoffen, vicino a Strasburgo, ritrae un dio coperto con un pesante mantello gallico, o *sagum*, con un maialino sotto il braccio. La medesima divinità era venerata presso il santuario montano di LE DONON sui Vosgi, dove gli venne dedicata un'iscrizione. Questo santuario era situato sul confine territoriale di tre tribù vicine, i Triboci, i Leuci e i Mediomatrici; era dedicato al Mercurio celtico, ma due identiche figure in pietra qui rinvenute rappresentano un dio della natura che è possibile identificare con Vosegus. Ognuna ritrae un dio munito di lancia, coltello da caccia e ascia corta, con una pelle di lupo sulle spalle e un cervo al suo fianco. Il dio porta i frutti della foresta – comprese noci, ghiande e una pigna – in una specie di borsa aperta o bisaccia. Gli stivali sono decorati con piccole teste di animali. È il dio della foresta dei Vosgi, cacciatore (*vedasi* CACCIA, DIVINA) e protettore degli abitanti del bosco: porta delle armi per l'uccisione delle bestie selvatiche, ma appoggia la mano in segno di benedizione sulle corna del cervo.
□ *Hatt s. d., 42, tav. 23; 1964, 65-7, tavv. 150, 151; Espérandieu, n. 7800; Linckenheld 1947; Duval 1976, 52.*

W

Wallbrook A Londra il piccolo ruscello noto come Wallbrook era in apparenza il centro focale di rituali acquatici durante l'Età del Ferro. Grandi quantità di monete e di oggetti in ferro vennero offerte allo spirito delle acque (*vedasi* ACQUA). In epoca romana, l'associazione del Wallbrook con l'attività cultuale continuò: la figurina in argilla della Venere celtica rinvenuta nel ruscello era forse collegata ad un culto acquatico di guarigione associato alla rigenerazione e alla rinascita. Anche crani umani, forse di epoca romana, sono stati scoperti in questo sito e potevano essere stati oggetto di rituali connessi con la testa umana.
□ *Green 1986, 165-6; 1976, 225; Merrifield 1969, 66-9; Fitzpatrick 1984, 180-2; Manning 1972, 224-50.*

Wanborough In questo sito del Surrey fu rinvenuto un tempio romano-celtico. Esso presenta due principali elementi di interesse: innanzitutto, enormi quantità di monete celtiche sono state trovate sotto ai resti di epoca romana, attestando che il luogo era già sacro nel periodo celtico "libero". Secondariamente, dal tempio stesso provengono non meno di tre copricapi a catena in bronzo (*vedasi* COPRICAPO) che venivano con tutta probabilità indossati dai sacerdoti che ufficiavano nel tem-

pio durante le cerimonie. Di enorme importanza, tuttavia, è il fatto che due di questi copricapi sono sormontati da ruote di bronzo in miniatura (*vedasi* RUOTA). La presenza di questi simboli solari potrebbe suggerire che tali oggetti appartenessero a sacerdoti del culto del dio del SOLE. Vale la pena notare che su una moneta d'argento celtica proveniente con grande probabilità da Petersfield, nell'Hampshire, il dio con corna di cervo Cernunnos indossa in apparenza un copricapo sormontato da una ruota, che mostra una forte analogia con le insegne cerimoniali di Wanborough.

☐ *Green 1989, 165; 1991a; Surrey Archaeological Society 1988; Boon 1982, 276-82.*

Welwyn Le ricche sepolture a cremazione della tarda Età del Ferro rinvenute in questa zona dell'Inghilterra sud-orientale sono state denominate tombe tipo "Welwyn". Esse si distinguono per il fatto di essere sontuosamente arredate, contenendo spesso vasi per bere e anfore, o brocche da vino, importate dalla Gallia o dall'Italia. L'importanza della loro presenza in questo sito risiede nelle testimonianze che esse forniscono riguardo al festino o al BANCHETTO dell'oltretomba. Oltre al vino, le tombe contenevano pezzi di maiale e altri tipi di vivande. Esse erano fosse scavate nel terreno e contenevano camere mortuarie. In una tomba di Welwyn, vasi, brocche e la presenza di una coppia di alari (per la cottura allo spiedo e per sostenere la legna) suggeriscono che fosse stato apparecchiato un banchetto non solo per il defunto ma anche per un ospite. In una sepoltura di Welwyn Garden City, un giovane venne sepolto all'interno di una FOSSA coperto da una pelle d'orso insieme a cinque brocche da vino, argento italiano, vasi di bronzo e una serie di pedine da gioco in vetro. L'uomo era sicuro di bere e di potersi divertire nell'aldilà.

Il grande vaso per mescolare il vino, o *krater*, proveniente dalla sepoltura della principessa del periodo di Hallstatt (VI secolo a.C.) a **Vix**, in Borgogna.

Statuetta in argilla della Venere celtica. Una figurina come questa fu rinvenuta nel ruscello di **Wallbrook** a Londra.

□ *Green 1986, 129; Collis 1984, 163-72; Megaw 1970, 141; Dyer 1990, 155-7, tav. 58.*

Willingham Fen In questo sito nel Cambridgeshire venne ritrovato un deposito religioso di bronzi romano-celtici che erano stati nascosti in una cassa di legno e deliberatamente sepolti, con grande probabilità per custodirli in un momento di particolare disordine politico. Il deposito apparteneva forse a sacerdoti e poteva fare originariamente parte degli arredi sacri di un tempio. Scoperte recenti attestano la presenza di un SANTUARIO in una torbiera a più di 4 chilometri dal luogo di ritrovamento del tesoro, un sito che apparentemente era terreno sacro sin dall'Età del Bronzo.

Il deposito conteneva numerosi oggetti di carattere religioso, inclusi le figurine di un cavaliere, di un gufo e di un corvo, la testa di un toro, piccole teste umane e un busto di Marte o Minerva. Come insegne rituali vi erano alcune estremità di scettri, presumibilmente sistri o sonagli cerimoniali, e la parte terminale di un elaborato SCETTRO di bronzo.

È quest'ultimo oggetto l'articolo più significativo del deposito di Willingham: esso esibisce un'iconografia molto più complessa di quella normalmente presente sugli oggetti cultuali britannici. Vi è ritratto un giovane dio nudo, che brandisce un fulmine o una clava ed è accompagnato da un'aquila, appollaiata sopra ad una ruota, da un delfino e dalla testa di un toro a tre corna. Il dio tiene il piede sulla testa di un individuo dall'aspetto dolente, che viene schiacciato al suolo. Lo scettro esprime dunque il simbolismo del dio del cielo celtico, evidenziato in modo particolare dagli emblemi solari della ruota e dell'aquila; egli mostra il suo dominio sulla terra e sul mondo sotterraneo calpestando la testa dell'essere ctonio. Il contenuto iconografico è identico a quello che compare in Gallia, dove figurine in argilla ritraggono il dio del cielo mentre appoggia pesantemente le mani sulle teste di piccole creature con gambe serpentiformi. A sua volta tali immagini si ricollegano direttamente al gruppo statuario delle COLONNE DI GIOVE, dove il dio del cielo a cavallo schiaccia il gigante ctonio sotto gli zoccoli dell'animale. Sullo scettro di Willingham la presenza del delfino e del toro a tre corna mostra gli aspetti particolari del culto del dio del cielo. Il delfino riflette probabilmente la morte e il conseguente viaggio per mare dell'anima umana verso l'oltretomba; questo è infatti ciò che tali creature rappresentano nell'iconografia funeraria classica. Il toro a tre corna è forse un motivo che combina i simboli celesti con quelli di fertilità: i tori erano tradizionalmente associati al dio del cielo greco-romano, e la presenza della versione con triplo corno aggiunge una dimensione celtica alla raffigurazione, potendo anche rispecchiare il ruolo di fertilità del dio celeste, tramite la messa in evidenza delle corna. A ciò si aggiunge poi la potenza simbolica del numero tre.

Lo scettro, o mazza, di Willingham Fen è un esempio efficace di iconografia religiosa, sicuramente considerato una parte importante e preziosa delle insegne cerimoniali, e veniva forse portato in processione nelle cerimonie in onore del dio del sole celtico.

□ *Green 1976, 210; 1984a, 350, n. C6, tav. LXXXI; 1986, 53-4, fig. 21; 1989, 129; Alföldi 1949, 19ss.*

X

Xulsigiae Divinità dal curioso nome di Xulsiagiae erano oggetto di culto a Treviri: erano probabilmente una triade di Dee-madri locali associate ad una sacra fonte. Le dee venivano venerate in un

tempietto connesso ad uno dei recinti dedicati al grande dio-guaritore dei Treveri, MARTE LENUS. Il loro nome può essere collegato etimologicamente a quello delle SULEVIAE, un'altra triade di Madri associate al culto delle sorgenti di Sulis a Bath e che sono presenti altrove in Britannia, ad esempio a Cirencester, e nell'Europa continentale.

Presso il tempio di Treviri delle Xulsigiae venne rinvenuto un GENIUS CUCULLATUS in argilla; questi spiriti incappucciati si trovavano frequentemente associati alle Dee-madri ed erano probabilmente essi stessi dèi della fertilità.

□ *Wightman 1970, 213ss; Green 1986, 84.*

Bibliografia generale

Abbreviazioni dei riferimenti bibliografici

C.I.L., *Corpus Inscriptionun Latinarum*, 1863-1986, vols 1-XVII, Berlin

Espérandieu, Espérandieu, E., 1907-66, *Recueil général des bas-reliefs de la Gaule roniaine et pré-romaine*, Paris; *Germ.* = *Recuicil général des bas-reliefs, statues cl bustes de la Germanie romaine*, 1931, Paris and Brussels

R.I.B., Collingwood, R.G. and Wright, R.P., 1965, *The Roman Inscriptions of Britain*, Oxford

Aartsen, J. van, 1971, *Deae Nehalenniae*, Middelburg, Rijksmuseurn van Oudheden

Adkins, L. and Adkins, R., 1985, 'Neolithic axes from Roman sites in Britain', *Oxford journal d'Archaeology*, 4, no. 1, 69-75

Acbischer, P., 1930, 'La divinité aquatique Telo et l'hydronomie de la Gaule', *Revue celtique*, 47, 427-41

Acbischer, P., 1934, 'Témoignages du culte de l'Apollon gaulois dans l'Helvétie romaine', *Revue celtique*, 51, 34-45

Alcock, L., 1971, *Arthur's Britain*, Harmondsworth

Alcock, L., 1972, *'By South Cadbury, is that Camelot...' Excavations at Cadbury Castle 1966-70*, London

Alföldi, A., 1949, 'The Bronze Mace from Willingham Fen, Cambridgeshire', *Journal of Roman Studies*, 39, 19ff.

Alföldy, G., 1974, *Noricum*, London

Alfs, J., 1940, 'A Gallo-Roman temple near Bretten (Baden)', *Germania*, 24, 128-40

Allason-Jones, L., 1989, *Women in Roman Britain*, London, British Museum

Allason-Jones, L. and McKay, B., 1985, *Coventina's Well,* Chesters, Northumb., Chesters Museum

Allen, D.F., 1976, 'Sonic contrasts in Gaulish and British coins', in P.-M. Duval and C.F.C. Hawkes (eds), *Celtic Art in Ancient Europe: Five Protohistoric Centuries*, London, New York and San Francisco, Seminar Press, 265-82

Allen, D.F., 1980, *The Coins of the Ancient Celts*, Edinburgh

Ambrose, T. and Henig, M., 1980, 'A new Roman rider-relief from Stragglethorpe, Lincolnshire', *Britannia*, 11, 135-8

Anati, E., 1965, *Camonica Valley*, London

Anon., 1889, 'Le dieu irlandais Lug et le thème gaulois Lugu-', *Revue celtique*, 10, 238-43

Anon., 1978, 'The Cambridge Shrine', *Current Archaeology*, no. 61,57-60

Anon., 1980, *Die Kelten in Mitteleuropa*, Salzburg, Keltenniuseum Hallein

Arsdell, R.D. van, 1989, *Celtic Coinage of Britain*, London, Spink

Ashbee, P., 1963, 'The Wilsford Shaft', *Antiquity*, 37, 116-20

Ashe, G., 1968, *The Quest for Arthur's Britain*, London

Ashe, G., 1990, *The Mythology of the British Isles*, London

Autun, 1985, *Autun Augustodunum, capitale des Éduens. Guide de l'exposition*, Autun

Bailey, J.P., 1915, 'Catalogue of Roman inscribed and sculptured stones ... at Maryport, and preserved at Netherhal', *Transactions of the Cumberland and Westmorland Antiquarian and Archaeological Society*, 15, 135-72

Barnard, S., 1985, 'The *Matres* of Roman Britain', *Archaeological Journal*, 142, 237-43

Barruol, G., 1963, 'Mars Nabelcus et Mars Albiorix', *Ogam*, 15, 345-68

Baswell, C. and Sharpe, W. (eds), 1988, *The Passing of Arthur: New Essays in Arthurian Tradition*, New York and London

Bauchhenss, G., 1976, *Jupityergigantensäulen*, Stuttgart, Würtembergisches Landesmuseums

Bauchhenss, G. and Nölke, P., 1981, *Die Iupi-*

tersäulen in den germanischen Provinzen, Cologne and Bonn

Baudiš J., 1914, 'Cu-Roi and Cúchulinn', *Ériu*, 7, 200-9

Baudiš J., 1921-3, 'On Tochmarc Emere', *Ériu*, 9, 98-108

Beard, M. and North, J., 1990, *Pagan Priests: Religion and Power in the Ancient World*, London, Duckworth

Bémont, C., 1960-1, 'Ro-Smerta', *Etudes celtiques*, 9, 29-43

Bémont, C., 1969, 'A propos d'un nouveau monument de Rosmerta', *Gallia*, 27, 23-44

Bémont, C., 1981, 'Observations sur quelques divinités gallo-romaines: les rapports entre la Bretagne et le Continent', *Etudes celtiques*, 18, 65-88

Bémont, C., 1984, *L'art celtique en Gaule 1983-1984*, Paris

Benoit, F., 1953, 'L'Ogmios de Lucien, la "tête coupée" et me cycle mythologique irlandais et gallois', *Orgam*, 5, 33-43

Benoit, F., 1955, L'art primitif *Méditerranéen dans la Vallée du Rhône*, Aix-en-Provence

Bonoit, F., 1981, *Entremont*, Paris

Bergin, O. and Best, R.I., 1938, 'Tochmarc Étaíne', *Ériu*, 12, 137-96

Bergquist, A. and Taylor, T., 1987, 'The origin of the Gundestrup Cauldron', *Antiquity*, 61, 10-24

Berresford Ellis, P., 1987, *A Dictionary of Irish Mythology*, London

Bertrand, A., 1897, *La religion des Gaulois*, Paris

Best, R.I., 1905, 'The tragic death of Cúrói mac Dári', *Ériu*, 2, 18-35

Best, R.I., 1911, 'Cuchulainn's shield', *Ériu*, 5, 72

Bhreathnach, M., 1982, 'The Sovereignty Goddess as Goddess of Death', *Zeitschrift für celtische Philologie*, 39, 243-60

Binchy, D.A., 1958, 'The Fair of Tailtu and the Feast of Tara', *Ériu*, 18, 113-38

Birley, E., 1932, 'History of Roman Brougham', *Transactions of the Cumberland and Westmorland Antiquarian and Archaeological Society*, 32, 124-39

Birley, R., 1973, 'Vindolanda – Chesterholm 1969-1972', *Archaeologia Aeliana* (5th series), 1, 111-23

Birley, R., 1977, *Vindolanda*, London

Boardman, J., 1973, *Creek Art*, London

Bober, J.J., 1951, 'Cernunnos: origin and transformation of a Celtic divinity', *American Journal of Arehaeology*, 55, 13-51

Boon, G.C., 1976, 'The Shrine of the Head, Caerwent', in G.C. Boon and J.M. Lewis (eds), *Welsh Antiquity*, Cardiff, National Museum of Wales, 163-75

Boon, G.C., 1982, 'A coin with the head of the Cernunnos', *Seeby Coin and Medal Bulletin*, no. 769, 276-82

Boucher, S., 1976, *Recherches sur les bronzes figurés de Gaule pré-roinaine et romaine*, Paris and Rome

Bray, D.A., 1987, 'The image of Saint Brigit in the early Irish church', *Etudes celtiques*, 24, 209-15

Brewer, R.J., 1986, *Corpus Signorum Imperii Romani. Great Britain*, vol. 1, fasc. 5, *Wales*, London and Oxford

Brewster, T.C.M., 1976, 'Garton Slack', *Current Archaeology*, 5, no. 51, 104-16

British Museum, 1964, *Guide to the Antiquities of Roman Britain*, London

Brogan, O., 1973, 'The coming of Rome and the establishment of Roman Gaul', in S. Piggott, G. Daniel and C. McBurney (eds), *France before the Romans*, London, 192-219

Bromwich, R., 1961, *Trioedd Ynys Prydein: The Welsh Triads*, Cardiff

Brunaux, J.L., 1986, *Les Gaulois; sanctuaires et rites*, Paris

Burgess, C., 1974, 'The Bronze Age', in C. Renfrew (ed), *British Prehistory: a New Outline*, London, 165-232

Burgess, C., 1980, 'The Bronze Age Wales', in J. Taylor (ed), *Culture and Environment in Prehistoric Wales*, Oxford, British Archaeological Reports (British Series), no. 76, 243-86

Camphell, J.F., 1870-2, 'Fionn's enchantment', *Revue celtique*, 1, 193-202

Carey, J., 1984, 'Nodons in Britain and Ireland', *Zeitschrift für celtische Philologie*, 40, 1-22

Cavendish, R., 1978, *King Arthur and the Grail*, London

Chabouillet, A., 1880-1, 'Notice stir des inscriptions et des antiquites provenant de Bourbonne-les-Bains', *Revue archéologique*, 15ff.

Champion, T.C., et al, 1984, *Prehistoric Europe*, London, Academic Press

Charlton, D.B. and Mitcheson, M.M., 1983, 'Yardhope, a shrine to Cocidius?', *Britannia*, 14, 143-53

Charrière, G., 1966, 'Le taureau aux trois

grues et le bestiaire du héros celtique', *Revue d'histoire des religions*, 69, 155ff

Clébert, J.-P., 1970, *Provence antique*, vol. 2, *L'époque gallo-romaine*, Paris

Coles, B. and J., 1989, *People of the Wetlands: Bogs, Bodies and Lake Dwellers*, London

Coles, J.M. and Harding, A.F., 1979, *The Bronze Age in Europe*, London

Collingwood, R.G., 1931, 'Mars Rigisamus', *Somerset Archaeology and Natural History Society*, 77, 112-14

Collingwood, R.G. and Wright, R.P., 1965, *The Roman Inscriptions of Britain*, vol. I: *Inscriptions on Stone*, Oxford

Collis, J., 1975, *Defended Sites of the Late La Tène*, Oxford, British Archaeological Reports (Supplementary Series), no. 2

Collis, J., 1984, *The European Iron Age*, London

Colombet, A. and Lebel, P., 1953, 'Mythologie gallo-romaine', *Revue archéologique de l'Est et due Centre-Est*, 4, no. 2, 108-30

Cook, A.B., 1925, *Zeus: A Study in Ancient Religion*, vol. II, Cambridge

Cormier, R., 1976-8, 'Remarks on the Tale of Deirdriu and Noisiu and the Tristan Legend', *Etudes celtiques*, 15, 303-15

Courcelle-Sencuil, J.L., 1910, *Les dieux gaulois d'après les monuments figurés*, Paris

Čremošnik, I., 1959, 'Totenmatildarstellungen auf römischen Denkmälern in Jugoslawien', *Jahrshelfte des Österreichischen Archäologischen Instituts*, 44, 207ff

Cunliffe, B.W., 1969, *Roman Bath*, Oxford, Society of Antiquaries of London

Cunliffe, B.W., 1974, *Iron Age Communities in Britain*, London

Cunliffe, B.W., 1975, *Rome and the Barbarians*, London

Cunliffe, B.W., 1979, *The Celtic World*, London

Cunliffe, B.W., 1983, *Danebury: Anatomy of an Iron Age Hillfort*, London

Cunliffe, B.W. and Davenport, P., 1985, *The Temple of Sulis Minerva at Bath*, vol. I: *The Site*, Oxford University Committee for Archaeology, Monograph no. 7

Cuilliffe, B.W. and Fulford, M.G., 1982, *Corpus Signorurn Imperii Romani. Great Britain*, vol. I. fasc. 2, *Bath and the Rest of Wessex*, London and Oxford

Dayet, M., 1963, 'Le Borvo Hercule d'Aixles-Bains', *Revue archéologique*, 167-78

Déchelette, J., 1910, *L'âge du bronze; Manuel d'archéologie II, Archéologie celtique ou protohistorique*, pt. 2, Paris

Dehn, W., 1941, 'Ein Quelheiligtum des Apollo und der Sirona bei Hochseheid', *Germania*, 25, 1041f

Delaney, F., 1989, *Legends of the Celts*, London

Dent, J., 1985, 'Three Cart Burials from Wetwang, Yorkshire', *Antiquity*, 59, 85-92

Deonna, W., 1916, 'Encore le dieu de Viège', *Revue des études anciennes*, 18, 193-202

Deonna, W., 1954, 'Trois, superlatif absolu: à propos du taureau tricornu et de Mercure triphallique', *L'antiquité classique*, 23, 403-28

Devauges, J.-B., 1974, 'Circonscription de Bourgogne', *Gallia*, 32, 434

Deyts, S., 1976, *Dijon, Musée Archéologique: sculptures gallo-romaines mythologiques et religieuses*, Paris

Deyts, S., 1983, *Les bois sculptés de la Seine*, Paris, XLIIe supplément à *Gallia*

Deyts, S., 1985, *Le sanctuaire des Sources de la Seine*, Dijon, Musée Archéologique

Dillon, M., 1983, *Tán Bó Frách*, Dublin

Dillon, M., 1953, *Serglige Con Culainn*, Dublin

Downey, R., King, A. and Soffe, G., 1980, "The Hayling Island Temple and religious connections across the Channel', in W. Rodwell (ed.), *Temples, Churches and Religion in Roman Britain*, Oxford, British Archaeological Reports (British Series), no. 77, 289-304

Drinkwater, J., 1983, *Roman Gaul*, London

Drioux, G., 1934, *Cultes indigènes des Lingons*, Paris and Langres

Dunn, J., 1914, *Táin Bó Cuálgne*, Dublin

Duval, P.-M., 1961, *Paris antique*, Paris

Duval, P.-M., 1976, *Les dieux de la Gaule*, Paris

Duval, P.-M., 1977, *Les celles*, Paris

Duval, P.-M., 1987, *Monnaies gauloises et mythes celtiques*, Paris

Duval, P.-M., et al., 1962, *L'Arc d'Orange*, Paris, XVe supplément à *Gallia*

Dyer, J., 1990, *Ancient Britain*, London

Egger, R., 1932, 'Genius Cucullatus', *Wiener Praehistorische Zeitschrift*, 19, 311-23

Ellison, A., 1977, *Excavations at West Uley: 1977, The Romano-British Temple*, Bristol, CRAAGS Occasional paper, no. 3

Espérandieu, E., 1907-66, *Recueil général des bas-reliefs de la Gaule romaine et pré-romaine*, Paris

Espérandieu, E., 1917, 'Le Dieu Cavalier du

Luxeuil', *Revue archéologiqueP, 70, 72-86*

Espérandieu, E., 1924, *Le Musée Lapidaire de Nîmes, Guide sommaire*, Nîmes

Even, A., 1953, 'Histoire du Cochon de Mac Datho', *Ogam*, 5, 7-9, 50-4

Even, A., 1956, 'Notes sur le Mercure celtique III: Le dieu celtique Lugus', *Ogam*, 8, 81-110

Fairless, K.J., 1984, 'Three religious cults from the northern frontier region', in R. Miket and C. Burgess (eds), *Between the Walls*, Edinburgh, 224-42

Farrar, R.A.H., 1953, 'A decorated bronze fragment from a Roman well near Winterbourne Kingston, Dorset', *Antiquaries Journal*, 33, 74-5

Filip, J., 1960, *Celtic Civilizalion and Heritage*, Prague

Fitzpatrick, A.P., 1984, 'The deposition of La Tène Iron Age metalwork in watery contexts in southern England', in B.W. Cunliffe and D. Miles (eds), *Aspects of the Iron Age in Central Southern England*, Oxford University Committee for Areliaeology, Monograph no. 2, 178-90

Forrer, R., 1948, *Die Helvetischen und Helvetischen und Helveto-Römischen Votivbeilchen der Schweiz*, Basel

Foster, J., 1977, *Bronze Boar Figurines in Iron Age and Roman Britain*, Oxford, British Archaeological Reports (British Series), no. 39

Fouet, G. and Soutou, A., 1963, 'Une cime pyrénéenne consacrée à Jupiter: Le Mont Saçon (Hautes Pyrénées)', *Gallia*, 21, 75-295

Fox, A., et al., 1948-52, 'Report on the excavations at Milber Down', *Proceedings of the Devon Archaeological Exploration Society*, 4, 27ff

F ox, C., 1946, *A Find of the Early Iron Age from Llyn Cerrig Bach, Anglesey*, Cardiff, National Museum of Wales

France, N.E. and Gobel, B.M., 1985, *The Romano-British Temple at Harlow, Essex: A record of the excavations carried out by members of the West Essex Archaeological Group and the Harlow Antiquarian Society between 1962 and 1971*, Harlow, West Essex Archaeological Group

Frazer, J.G., 1922, *The Golden Bough*, London (abridged)

Gelling, P. and Davidson, H.E., 1969, *the Chariot of the Sun: and other Rites and Symbols of the Northern Bronze Age*, London

Gerloff, S., 1986, 'Bronze Age Class A cauldrons. Typology, origins and chronology', *Journal of the Royal Society of Antiquaries of Ireland*, 116, 84-115

Gilbert, H., 1978, 'The Felmingham Hall Hoard', *Bulletin of the Board of Celtic Studies*, 28, part 1, 159-87

Gimbutas, M., 1965, *Bronze Age Cultures in Central and Eastern Europe*, The Hague

Glob, P.V., 1969, *The Bog People*, London

Glob, P.V., 1974, *The Mound People*, London

Glück, W., 1965, *Deities and Dolphins*, New York

Gombrich, E.H., 1968, *Art and Illusion*, London

Goodburn, R., 1972, *The Roman Villa, Chedworth*, London, National Trust

Goodburn, R., 1976, 'Roman Britain in 1975', *Britannia*, 7, 291-377

Goodburn, R., 1978, 'Roman Britain in 1977, *Britannia*, 9, 404-72

Goodburn, R., 1979, 'Roman Britain in 1978', *Britannia*, 10, 267-338

Goodchild, R.G., 1938, 'A priest's sceptre from the Romano-Celtic temple at Farley Heath, Surrey', *Antiquaries Journal*, 18, 391 ff.

Goodchild, R.G., 1947, 'The Farley Heath Sceptre binding', *Antiquaries Journal*, 27, 83ff.

Gourvest, J., 1954, 'Le culte de Belenos en Provence occidentale et en Gaule', *Ogam*, 6, 257-62

Grapinat, R., 1970, 'Les avatars d'un culte solaire', *Forum: Revue du Groupe archéologique antique*, 1, 54-6

Green, H.J.M., 1986, 'Religious Cults at Roman Godmanch ester', in M. Henig and A. King (eds), *Pagan Gods and Shrines of the Roman Empire*, Oxford University Committee for Archaeology, Monograph no. 8, 29-55

Green, M.J., 1975, 'Non-ceramic model objects in south-east Britain', *Archaeological Journal*, 132, 54-70

Green, M.J., 1976, *A Corpus of' Religions Material from the Civilian Areas of Roman Britain*, Oxford, British Archaeological Reports (British Series), no. 24

Green, M.J., 1978, *Small Cult-Objects from Military Areas of Roman Britain*, Oxford, British Archaeological Reports (British Series) no. 52

Green, M.J., 1981a, 'Wheel-god and raimhorned snake in Roman Gloucestershire',

Transactions of the Bristol and Gloucestershire Archaeological Society, 99, 109-15

Green, M.J., 1981b, '.Model objects from military areas of Roman Britain', *Britannia*, 12, 2,53-69

Green, M.J., 1982, 'Tanarus, Taranis and the Chester Altar', *Journal of the Chester Archaeological Society*, 65, 37-44

Green, M.J., 1984a, *The Wheel as a Cult-Symbol in the Romano-Celtic World*, Brussels

Green, M.J., 1984b, 'Mother and sun in Romano-Celtic religion', *Antiquaries Journal*, 64, part 1, 25-33

Green M.J., 1984c, 'Celtic symbolism at Romano Caerleon', *Bulletin of the Board of Celtic Studies*, 31, 251-8

Green M.J., 1985, 'A miniature bronze axe from Tiddington', *Britannia*, 16, 238-41

Green, M.J., 1986, *The Gods of the Celts*, Gloucester and New Jersey

Green, M.J., 1989, *Symbol and Irnage in Celtic Religious Art*, London and New York

Green M.J., 1990a, 'The iconography of Celtic coins', *Eleventh Oxford Symposium on Coinage and Monetary History*

Green M.J., 1990b, 'Triplism and plurality: Intensity and symbolism in Celtic religious expression', *Sacred and Profane*, Oxford

Green, M.J., 1991a, *The Sun-Gods of Ancient Europe*, London

Green M.J., 1991b, 'The Thistleton Roman Temple: The Finds', *English Heritage Monograph*

Green M.J., 1991c, 'The early Celts', in G. Price (ed.), *the Celtic Connection*, Gerrards Cross, Bucks., Colin Smythe (Princess Grace of Monaco Series)

Green, M.J., et al., 1985, 'Two bronze animal figurines of probable Roman date recently found in scotland', *Transactions of the Dumfriesshire and Galloway Natural History and Antiquarian Society*, 60, 43-50

Greenfield, E., 1963, 'The Romano-British shrines at Brigstock, Northants', *Antiquaries Journal*, 42, 228ff

Gricourt, J., 1955, 'Prolègomènes à une étude du dieu Lug. Oronyme 'Soleille-Boeuf", les Cultes Solaires et le soleil patron des cordonniers', *Ogam*, 7, 63-78

Grinsell, L.V., 1958, *The Archaeology of Wessex*, London

Gros, P., 1986, 'Une hypothèse sur l'Arc d'Orange', *Gallia*, 44, fasc. 2, 192-201

Gruffydd, W.J., 1912, 'Mabon ab Modron', *Revue celtique*, 33, 452-61

Guyonvarc'h, C.J., 1966a, 'Notes d'étymologie et de lexicographie gauloises et celtiques XXIV', *Ogam*, 18, 311-22

Guyonvarc'h, C.J., 1966b, 'Le rêve d'Oengus', *Ogam*, 18, 117-31

Gwynn, E., 1913, *The Metrical Dindschenchas*, Dublin

Hamel, A.G. van, 1933, 'Partholón', *Revue celtique*, 50, 217-37

Hamp, E.P., 1986, 'Culhwch, the Swine', *Zeitschrift für celtische Philologie*, 41, 257f.

Harbison, P., 1988, *Pre-Christian Ireland*, London

Harding, D.W., 1974, *The Iron Age in Lowland Britain*, London

Harding, D.W., 1978, *Prehistoric Europe*, London

Hassall, M.W.C. and Tomlin, R.S.O., 1979, 'Roman Britain in 1978. II Inscriptions', *Britannia*, 10, 339-56

Hassall, M.W.C. and Tomlin, R.S.O., 1980, 'Roman Britain in 1979', *Britannia*, 11, 403-17

Hatt, J.J., n.d., *Catalogue*, Strasbourg, Musée Archéologique

Hatt, J.J., 1945, *Les monuments funéraires gallo-romains du Comminges et du Couserans*, Toulouse

Hatt, J.J., 1951, '"Rota Flammis Circumsepta". A propos du symbole de la roue dans la région gauloise', *revue archéologique de l'Est et due Centre-Est*, 2, 82-7

Hatt, J.J., 1964, *Sculptures antiques régionales Strasbourg*, Paris, Musée Archéologique de Strasbourg

Hatt, J.J., 1971, 'Les dieux gaulois en Alsace', *Revue archéologique de l'Est et du Centre-Est*, 22, 187-276

Hatt, J.J., 1984, 'De la Champagne à la Bourgogne: remarques sur l'origine et la signification du tricéphale', *Revue archéologique de l'Est et due Centre-Est*, 35, 287-99

Haverfield, F., 1892, 'The Mother-Goddesses', *Archaeologia Aeliana* (2nd series), 15, 314ff.

Haverfield, F., 1918, 'Early Northumbrian Christianity and the altars to the Di Veteres', *Archaeologia Aeliana* (3rd series), 15, 22-43

Heichelheim, F.M., 1935, 'Genii Cucullati', *Archaeologia Aeliana* (4th series), 12, 187-94

Henig, M., 1984, *Religion in Roman Britain*, London

Henig, M. and Tayfor, J.W., 1984, 'A gold votive plaque', *Britannia*, 15, 246

Hennessy, W.M., 1870-2, 'The ancient Irish goddess of war', *Revue celtique*, 1, 32-55

Hodder, I. (ed.), 1982, *Symbolic and Structural Archaeology*, Cambridge

Hodson, F.R. and Rowlett, R.M., 1973, 'From 600 BC to the Roman Conquest', in S. Piggott. G. Daniel and C. MeBurney (eds), *France Before the Romans*, London, 157-91

Hole, C., 1940, *English Folklore*, London

Hondius-Crone, A., 1955, *The Temple of Nehalennia at Domburg*, Amsterdam

Horn, H.G., 1987, *Die Römer in NordrheinWestfalen*, Stuttgart

Horne, P. and King, A., 1980, 'Romano-Celtic temples in continental Europe. A gazetteer of those with known plans', in W. Rodwell (ed.), *Temples, Churches and Religion in Roman Britain*, Oxford, British Archaeological Reports (British Series), no. 77, 369-556

Hull, V., 1930, 'The four jewels of the Tuatha Dé Danann', *Zeitschrift für celtische Philologie*, 18, 73-89

Hull, V., 1938, 'Aided Meidbe: The violent death of Medb', *Speculum*, 13, 52-61

Hull, V., 1956, 'How Conchobar gained the kingship', *Zeitschrift für celtische Philologie*, 25, 243-5

Jackson, K.H., 1953, *Language and History in Early Britain*, Edinburgh

Jackson, K.H., 1961-7, 'Some popular motifs in early Welsh tradition', *Études celtiques*, 11, 83-99

Jackson, K.H., 1964, *The Oldest Irish Tradition; A Window on the Iron Age?*, Cambridge

Jenkins, F., 1956, 'Nameless or Nehalennia', *Archaeologia Cantiana*, 70, 192-200

Jenkins, F., 1957a, 'The role of the dog in Romano-Gaulish religion', *Collection Latomus*, 16, 60-76

Jenkins, F., 1957b, 'The cult of the Dea Nutrix in Kent', *Archaeologia Cantiana*, 71, 38-46

Jenkins, F., 1978, 'Some interesting types of clay statuettes of the Roman period found in London', in J. Bird et al. (eds), *Collectanea Londinensia*, London and Middlesex Archaeological Society, 149-62

Joffroy, R., 1954, *Le trésor de Vix (Côte d'Or)*, Paris

Joffroy, R., 1979, *Musée des Antiquités Nationales Saint-Germain-en-Laye*, Paris

Johns, C.M., 1971-2, 'A Roman bronze statuette of Epona', *British Museum Quarterly*, 36, nos 1-2, 37-41

Jones, F., 1954, *The Holy Wells of Wales*, Cardiff

Jones, G. and Jones, T., 1976, *The Mabinogion*, London

Jubainville, H. d'Arbois de, 1893, 'Le Dieu Maponus près de Lyon', *Revue celtique*, 14, 152

Jubainville, H. d'Arbois de, 1907, 'Étude sur le Táin Bó Cuálnge', *Revue celtique*, 28, 17-42

Kellner, H.J., 1971, *Die Römer in Bayern*, Munich

Kent Hill, D., 1953, 'Le "Dieu au Maillet" de Vienne à la Walters Art Gallery de Baltimore', *Gallia*, 11, 205-24

Keppie, L.J.F. and Arnold, B.J., 1984, *Corpus Signorum Imperii Romani. Great Britain*, vol. 1, fasc. 4, *Scotland*, Londo and Oxford

Killeen, J.F., 1974, 'The debility of the Ultstermen – a suggestion', *Zeitschrift für celtische Philologie*, 33, 81-6

Kinsella, T., 1969, *The Táin*, Dublin, Dolmen Editions IX

Kirk, J.R., 1949, 'Bronzes from Woodeaton', *Oxoniensia*, 14, 32ff.

Knott, E., 1936, *Togail Bruidne Da Derga*, Dublin

Krappe, A.H., 1927, *Balor with the Evil Eye*, New York, Columbia University Press

Krappe, A.H., 1932, 'Nuadu á la main d'argent', *Revue celtique*, 49, 90-5

Kromer, K., 1959, *Das Gräberleld von Hallstatt*, Florence

Laet, S.J. de, 1942, 'Figurines en terre cuite de l'époque romaine trouvées à Assche-Kalkoven', *L'Antiquité classique*, 10, 41-54

Laing, L.R., 1969, *Coins and Archaeology*, London

Lambert, P.-Y., 1979, 'La tablette gauloise de Chamalières', *Études celtiques*, 16, 141-69

Lambrechts, P., 1942, *Contributions à l'étude des divinités celtiques*, Bruges

Lambrechts, P., 1954, *L'Exaltation de la tête dans la pensée et dans l'art des Celtes*, Bruges

Layard, N.F., 1925, 'Bronze crowns and a bronze headdress from a Roman site at Cavenham Heath, Suffolk', *Antiquaries Journal*, 5, 258ff

Leach, J., 1962, 'The Smith-God of Roman Britain', *Archaeologia Aeliana* (4th Series), 40, 35-47

Lebel P. and B oucher, S., 1975, *Bronzes figurés antiques, Musée Rolin*, Paris

Leber, P., 1965, 'Fund eines votiv-Altars auf

der Koralpe', *Pro Austria Romana*, 15, 25f

Leber, P., 1967, 'Ein Altar des Mars Latobius auf der Koralpe', *Carinthia*, 1, 517-20

Leech, R., 1986, 'The excavation of a Romano-Celtic temple and a later cemetery on Lamyatt Beacon, Somerset', *Britannia*, 17, 259-328

Le Gall, J., 1963, *Alésia, archéologie et histoire*, Paris

Le Gall, J., 1985, *Alésia*, Paris

Lehmacher, G., 1921, 'Tuatha Dé Danann', *Zeitschrift für celtische Philologie*, 13, 360-4

Lehmann, R.P.M., 1989, 'Death and vengeance int he Ulster Cycle', *Zeitschrift für celtische Philologie*, 43, 1-10

Lehner, H., 1918-21, 'Der Tempelbezirk der Matronae Vacallinehae bei Pesch', *Bonner Jahrbücher*, 125-6, 74ff

Le Roux, F., 1961, Études sur le festiaire celtique: Samain', *Ogam*, 13, 485-506

Le Roux, F., 1963, 'Le dieu-roi Nodons-Nuada', *Celticum*, 6, 425-54

Le Roux, F., 1966, 'Le rêve d'Oengus', *Ogam*, 18, 132-50

Le Roux, F. and Guyonvarc'h, C.J., 1978, *Les druiudes*, Rennes

Lewis, M.J., 1966, *Temples in Roman Britain*, Cambridge

Linckenheld, E., 1927, *Les stèles funéraires en fortne de maison chez les Médiomatriques et en Gaule*, Paris

Linckenheld, E., 1929, 'Sucellus et Nantosuelta', *Revue de l'histoire des religions*, 99, 40-92

Linckenheld, E., 1947, 'Le Sanctuaire de Donon', *Cahiers d'archéologie et d'histoire d'Alsace*, 38, 67-110

Linduff, K., 1979, 'Epona: a Celt among the Romans' *Collection Latomus*, 38, fasc. 4, 817-37

Lloyd, J.H., Bergin, O.J. and Schoepperle, G., 1912, 'The reproach of Diarmaid', *Revue celtique*, 33, 41-57

Loeschke, S., 1919, *Lampen aus Vindonissa*, Zürich

Loth, J., 1914, 'Le dieu Lug, la Terre Mère et les Lugoves', *Revue archéologique*, 23, 205ff.

Louibie, B., 1965, 'Statuette d'un dieu gallo-romain au bouc et au serpent cornu trouvée à Yzeures-sur-Creuse (Indre et Loire)', *Gallia*, 23, 279-84

Luttrell, C., 1974, *The Creation of the First Arthurian Romance. A Quest*, London

Lynch, F., 1970, *Prehistoric Anglesey*, Anglesey

Macalister, R.A.S., 1931, *Tara. A Pagan Sanctuary of Ancient Ireland*, London

Mac Cana, P., 1955-6, 'Aspects of the theme of king and goddess in Irish literature', *Études celtiques*, 7, 76-114; 356-413

Mac Cana, P., 1958-9, 'Aspects of the theme of king and goddess', *Études celtiques*, 8, 59-65

Mac Cana, P., 1972, 'Mongán mac Fiachna and "Immram Brain"', *Ériu*, 23, 102-42

Mac Cana, P., 1975, 'On the prehistory, of Immram Brain', *Ériu*, 26, 33-52

Mac Cana, P., 1976, 'The sinless otherworld of Immram Brain', *Ériu*, 27, 95-115

Mac Cana, P., 1983, *Celtic Mythology*, London

MacDonald, J.L., 1979, 'Religion', in G. Clarke, *The Roman Cemetery at Lankhills*, Oxford, Winchester Studies 3. Pre-Roman and Roman Winchester, 404-33

MacNeill, M., 1962, *The Festival of Lunghnasa*, Oxford

Magnen, R. and Thevenot, E., 1953, *Epona*, Bordeaux

Mallory, J.P., 1989, *In Search of the Indo-Europeans*, London

Manning, W.H., 1972, 'Ironwork hoards in Iron Age and Roman Britain', *Britannia*, 3, 224-50

Marache, R., 1979, *Les Romains en Bretagne*, Rennes

Maugard, G., 1959, 'Tarvos Trigaranus. Du taureau primordial et de l'arbre de vie', *Ogam*, 11, 427-33

Megaw, J.V.S., 1970, *Art of the European Iron Age*, New York

Megaw, J.V.S. and Simpson, D.D.A., 1979, *Introduction to British Prehistory*, Leicester

Megaw, R. and Megaw, J.V.S., 1986, *Early Celtic Art*, Princes Risborough

Megaw, R. and Megaw, J.V.S., 1989, *Celtic Art*, London

Merrifield, R., 1969, 'Folklore in London Archaeology Part 1. The Ronian Period', *London Archaeologist*, 1, no. 3, 66-9

Merrifield, R., 1983, London, *City of the Romans*, London

Merrifield, R., 1987, *The Archaeology of Ritual and Magic*, London

Meyer, K., 1893, 'Two tales about Finn', *Revue celtique*, 14, 241-7

Meyer, K., 1897a, 'The death of Finn MacCunall', *Zeitschrift für celtische Philologie*, 1, 462-5

Meyer, K., 1987b, 'Finn and Gráinne', *Zeitschrilt für celtische Philologie*, 1, 458-62

Meyer, K., 1907, 'The death of Conla', *Ériu*, 1, 112ff.

Miles, W., 1970, 'The Cosgrove Roman Villa', *Wolverton Historical Journal*, 9

Mohen, J.P., Duval, A. and Eluère, C. (eds), 1987, *Trésors des princes celtes*, Paris

Müller, E., 1876-8, 'Two Irish tales', *Revue celtique*, 3, 342-60

Musée Archéologique de Dijon, 1973, *L'Art de la Bourgogne romaine: découvertes récentes*, Dijon

Musée Archéologique de Metz, 1981, *La civilisation gallo-romaine dans la cité des Médiomatriques*, Metz

Musée Archéologique de Saintes, 1984, *Saintes à la recherche de ses dieux*, Saintes

Nash, D., 1976, '"Reconstructing Posidonius", Celtic ethnography: some considerations', *Britannia*, 7, 111-26

Nash-Williams, V.E., 1950, *The Early Christian Monuments of Wales*, Cardiff

Nutt, A., 1906, 'Tochmarc Étaine', *Revue celtique*, 27, 325-39

Oaks, L.S., 1986, 'The goddess Epona: Concepts of sovereignty in a changing landscape', in M. Henig and A. King (eds), *Pagan Gods and Shrines of the Roman Empire*, Oxford Committee for Archaeology, Monograph no. 8, 77

Ó'Cúiv, B., 1954, 'Lugh Lámhfhada and the death of Balar Ua Néid', *Celtica*, 2, 64-6

O'Fáolain, E., 1954, *Irish Sagas and Folk-Tales*, Oxford

Ogilvie, R.M., 1969, *The Romans and their Gods in the Age of Augustus*, London

O'Hógáin, D., 1990, *The Encyclopaedia of Irish Folklore, Legend and Romance*, London

O'Leary, P., 1987, 'The honour of women in early Irish literature', *Ériu*, 38, 27-44

Olmsted, G.S., 1979, *The Gundestrup Cauldron*, Brussels

Olmsted, G.S., 1982, 'Morrigan's warning to Donn Cuailnge', *Études celtiques*, 19, 165-72

O'Máille, T., 1928, 'Medb Chruachna', *Zeitschrift für celtische Philologie*, 17, 129-46

O'Rahilly, T.F., 1946, *Early Irish History and Mythology*, Dublin

Ó'Riain, P., 1978, 'Traces of Lug in early Irish hagiographical tradition', *Zeitschrift für celtische Philologie*, 36, 138-55

Palmer, S., 1990, 'Uffington: White Horse Hill Project', *Archaeological News: The Quarterly Newsletter of the Oxford Archaeological Unit*, 18, no. 2, 28-32

Parfitt, K. and Green, M., 1987, 'A chalk figurine from Upper Deal, Kent', *Britannia*, 18, 295-8

Pascal, C.B., 1964, *The Cults of Cisalpine Gaul*, Brussels

Pauli, L., 1975, *Keltischer Volksglaube: Amulette und Sonderbestaltungen am Dürrnberg bei Hallein und im Eisenzeitliche Mitteleuropa*, Munich

Penn, W.S., 1960, 'Springhead: Temples III & IV', *Archaeologia Cantiana*, 74, 113ff.

Petrie, W.M.F., 1926, *The Hill Figures of England*, London

Petrikovits, H. von, 1987, 'Matronen und verwandte Gottheiten', *Ergebnisse eines Kolloquiums veranstaltet von der Göttinger Akademiekommission für die Altertumskunde Mittel-und Nordeuropas*, Cologne and Bonn

Phillips, E.J., 1976, 'A Roman figured capital at Cirencester', *Journal of the British Archaeological Association*, 129, 35-41

Phillips, E.J., 1977, *Corpus Signorum Imperii Romani. Great Britain*, Vol. 1, Fasc. 1, *Corbridge and Hadrian's Wall East of the North Tyne*, London and Oxford

Piggott, S., 1938, 'The Cerne Abbas Giant', *Antiquity*, 12, 323-31

Piggot, S., 1963, 'The Bronze Age pit at Swanwick, Hants: A postscript', *Antiquaries Journal*, 63, 286-7

Piggott, S., 1965, *Ancient Europe*, Edinburgh

Piggott, S., 1968, *The Druids*, London

Piggott, S. and Daniel, G.E., 1951, *A Picture Book of Ancient British Art*, Cambridge

Planck, D., 1982, 'Eine neuentdeckte keltische Viereckschanze in Fellbach Schmiden, Remsmurr-Kreis', *Germania*, 60, 105-72

Planck, D., 1985, 'Der Keltenfdrst von Hochdorf, *Katalog zur Ausstellung Stuttgart*, Stuttgart, 341-53

Planson, E. and Pommeret, C., 1986, *Les Bolards*, Paris

Pobé, M. and Roubier, J., 1961, *The Art of Roman Gaul*, London

Pokorny, J., 1925, 'Der Name Ériu', *Zeitschrift für celtische Philologie*, 15, 197-202

Powell, T.C.E., 19,58, *The Celts*, London

Powell, T.C.E., 1966, *Prehistoric European Art*, London

Pryor, F., 1990, 'Flag Fen', *Current Archaeology*, 119, March, 386-90

Rees, A. and Rees, B., 1961, *Celtic Heritage*, London

Reinach, S., 1894, *Description raisonnée du*

Musée de Saiiit-Germain-en-Laye. Bronzes figurés de la Gaule romaine, Paris

Reinach, S., 1917, *Catalogue illustré du Musée des Antiquités Nationales au Château de Saint-Germain-en-Laye*, I, Paris

Renfrew, C., 1987, *Archaeology and Language: The Puzzle of Indo-European Origins*, London

Reynolds, P.J., 1979, *Iron Age Farm: The Butser Experiment*, London

Rheinisches Landesmuseum Bonn, 1973, *Wir entdecken die Römer*, Borm

Rhodes, J.F. and Toynbee, J.M.C., 1964, *Catalogue of the Romano-British Sculptures in the Gloucester City Museum*, Gloucester

Rhŷs, J., 1901, *Celtic Folklore. Welsh and Manx*, Oxford

Richmond, I.A., 1943, 'Roman legionaries at Corbridge, their supply-base, temples and religious cults', *Archaeologia Aeliana* (4th Series), 21, 127-224

Richmond, I.A., 1956, 'Two Celtic heads in stone from Corbridge, Northumberland', in D.B. H*arden (ed.), Dark Age Britain: Studies Presented to F.T. Leeds*, London, Methuend, 11-1,5

Richmond, I.A. et al., 1937, 'A new altar to Cocidius and "Rob of Risingliam"', *Archaeologia Aeliana* (4th Series), 14, 102-9

Richmond, I.A. and Crawford, O.G.S., 1949, 'The British Section of the Ravenna Cosmography', Archaeologia, 93, 1-50

Ristow, G., 1975, *Religionen und ihre Denkmäler in Köln*, Cologne

Rivet, A.L.F., 1988, *Gallia Narbonensis*, London

Roberts, B.F., 1982, 'Introduction', *Pedair Cainc y Mabinogi*, Gwasg y Dref Wen, 5-9

Roberts, B.F., 1988, 'Oral tradition and Welsh literature. A description and survey', *Oral Tradition*, 3, nos 1-2, 61-87

Rodwell, R., 1973, 'An unusual pottery, bowl from Kelvedon, Essex', *Britannia*, 4, 265-7

Rodwell, W. (ed.), 1980, *Temples, Churches and Religion in Roman Britain*, Oxford, British Archaeological Reports (British Series), no. 77

Rolland, W., 1944. 'Inscriptions antiques de Glanum', *Gallia*, 3, 167-223

Rolleston, T.W., 1985, *Myths and Legends of the Celtic Race*, London

Ross, A., 1959, 'The human head in Insular pagan Celtic religion', *Proceedings of the Society of Antiquaries of Scotland*, 91, 10-43

Ross, A., 1961, 'The horned god of the Brigan - tes', *Archaeologia Aeliana* (4th Series), 39, 59ff.

Ross, A., 1967a, *Pagan Celtic Britain*, London

Ross, A., 1967b, 'A Celtic three-faced licad from Wiltshire', *Antiquity*, 41,53-6

Ross, A., 1968, 'Shafts, pits, wells - Sanctuaries of the Belgic Britons?', in J.M. Coles and D.D.A. Simpson (eds), *Studies in Ancient Europe*, Leicester, 255-85

Ross, A., 1986, *The Pagan Celts*, London

Ross, A. and Feacham, R., 1976, 'Ritual rubbish: the Newstead pits', in J.V.S. Megaw (ed.), *To Illustrate the Monuments*, London,230-7

Ross, A. and Feacham, R., 1984, 'Heads baleful and benign', in R. Miket and C. Burgess (eds), *Between and Beyond the Walls*, Edinburgh, 338-52

Rouvier-Jeanlin, M., 1972, *Les figurines gallo-romaines en terre cuite an Musée des Antiquités Nationales*, XXIVe supplément à *Gallia*

Royal Commission on Historical Monuments, 1962, *Roman York*, London

Rybová, A. and Soudský, B., 1962, *Keltská Svatyne ve Stredních Cechách: Sanctuaire celtique en Bohême centrale*, Prague

Salviat, F., 1979, *Glanum*, Paris

Sandars, N.K., 1957, *Bronze Age Cultures in France*, Cambridge

Santrot, J., 1986, 'Le Mercure phallique du Mas-Agenais et un dieu stylite inédit', *Gallia*, 44, fasc. 2, 203-28.

Sautel, J., 1926, *Vaison dans l'Antiquité*, Avignon and Lyon

Sauter, M.R., 1976, *Switzerland*, London

Savory, H.N., 1976, *Guide Catalogue ofthe Early Iron Age Collections*, Cardiff, National Museum of Wales

Savory, H.N., 1980, *Guide Catalogue of the Bronze Age Collections*, Cardiff, National Museum of Wales

Schindler, R., 1977, *Führer durch des Landesmuseum Trier*, Trier

Schwarz, K., 1962, 'Zum Stand der Ausgrabungen in der Spätkeltischen Viereckschanze von Holzhausen', *Jahresbericht Bayer. Bodendenkmalpflege*, 22-77

Shaw, F., 1934, *Aislinge Oenguso*, Dublin

Simco, A., 1984, *The Roman Period*, Bedford, Bedfordshire County Council (Survey of Bedfordshire)

Sims-Williams, P., 1990, 'Some Celtic otherworld terms', in A.T.E. Matonis and D.F.

Melia (eds), Celtic Language, *Celtic Culture. A Festschrift for Eric P. Hamp*, Van Nuys, CA, 57-81

Sjoestedt, M.-L., 1936, 'Légendes épiques irlandais et monnaies gauloises; recherches sur la constitution de la légende de Cuchullin', *Études celtique*, 1, 177

Sjoestedt, NL-L., 1949, *Dieux et héros dos celtes*, Paris

Speidel, M., 1978, *The Religion of Juppiter Dolichenus in the Roman Army*, Leiden

Spräter, F., 1935, 'Der Brunholdisthl bei Bad Dürkheim', *Mainz Zeitschrift*, 30, 32-9

Sprockhoff, E., 1955, 'Central European Urnfield Culture and Celtic La Tène: an outline', *Proceedings of the Prehistoric Society*, 21, 257-81

Stähelin, F., 1931, *Der Schweiz in römische Zeit*, Basle

Stead, I.M., 1979, *The Arras Culture*, York, Yorkshire Philosophical Society

Stead, I.M., 1985a, 'The Linsdorf Monster', *Antiquity*, 59, 40-2

Stead, I.M., 1985b, *Celtic Art*, London, British Museum

Stead, I.M. and Turner, R.C., 1985, 'Lindow Man', *Antiquity*, 59, 25-9

Stead, I.M., Bowke, J.B. and Brothwell, D., 1986, *Lindow Wan. The Bod,v in the Bog*, London, British Museum

Stebbins, E.B., 1929, *The Dolphin in the Literature and Art of Greece and Rome*, Menasha, WI

Sterckx, C., 1985, 'Survivances de la mythologie celtique dans quelques légendes bretonnes', *Éudes celtiques*, 22, 295-306

Stokes, W., 1862, *Sanas Cormaic*, Calcutta

Stokes, W., 1876-8, 'Cúchulainn's Death, abridged from the Book of Leinster', *Revue celtique*, 3, 175-85

Stokes, W., 1887,'The Siege of Howth', *Revue celtique*, 8, 47-64

Stokes, W., 1894, 'The prose tales in the Rennes Dindshenchas', *Revue celtique*, 15, 272-336,418-84

Stokes, W., 1895, 'The Rennes Dindshenebas', *Revue celtique*, 16, 31-83; 274

Stokes, W., 1900, 'Bruiden Da Choca', *Revue celtique*, 21, 149-6,5

Stokes, W., 1901, 'The destruction of Dá Derga's hostel', *Revue celtique*, 22, 9, 16,5, 282, 390

Stokes, W., 1908, 'The training of Cúchulainn', *Revue celtique*, 29, 109-52

Strachan, J., 1937, *An Introduction to Early Welsh*, Manchester

Surrey Archaeological Society, 1988, *Roman Temple, Wanborough*, Guildford

Szabó, M., 1971, *The Celtic Heritage in Hungary*, Budapest

Tassel Graves, E. van, 1965, 'Lugus, the commercial traveller', *Ogam*, 17, 167-71

Térouanne, P., 1960, 'Dédicaces à Mars Mullo découvertes à Allonnes (Sarthe)', *Gallia*, 18, 185-9

Thevenot, E., 1951, 'Le cheval sacré dans la Gaule de l'Est', *Revue archéologique de l'Est et du Centre-Est*, 2, 129-41

Thevenot, E., 1952, 'Un temple d'Apollon-Belenus à la source de l'Aigue à Beaune', *Revue archéologique de l'Est et du Centre-Est*, 3, 224-9

Thevenot, E., 1953, 'Deux figurations nouvelles du Dieu au Maillet accompagnie de tonneau ou amphore', *Gallia*, 11, 293-304

Thevenot, E., 1955, *Sur les traces des Mars Celtiques*, Bruges

Thevenot, E., 1968, *Divinités et sanctuaires de la Gaule*, Paris

Thill, G., 1978, *Les époques gallo-romaine et mérovingienne au Musée d'Histoire et d'Art, Luxembourg*, Luxembourg

Thurneysen, R., 1933, 'Zur Göttin Medb', *Zeitschrift für celtische Philologie*, 19, 352-3

Tierney, J.J., 1959-60, 'The Celtic ethnography of Posidonius', *Proceedings of the Royal Irish Academy*, 60, 189-275

Tomlin, R.S.O., 1985, 'Religious beliefs and practice: The evidence of inscriptions', in *The Roman Inscriptions of Britain*, paper given at Oxford Conference, April 1985

Toussaint, M., 1948, *Metz à l'époque gallo-romaine*, Metz

Toutain, J., 1920, *Les cultes päiens dans l'Empire Romaine*, Paris

Toynbee, J.M.C., 1962, *Art in Roman Britain*, London

Toybee, J.M.C., 1964, *Art in Britain under the Romans*, Oxford

Tounbee, J.M.C., 1971, *Death and Burial in the Roman World*, London

Toynbee, J.M.C., 1978, 'A Londinium votive leaf or feather and its fellows', in J. Bird et al. (eds), *Cllectanea Londinensia*, London and Middlesex Archaeological Society, 129-48

Tufi, S.R., 1983, *Corpus Sighnorum Imperii Romani. Great Britain*, Vol. 1, Fasc. 3, *York-*

shire, London and Oxford

Turner, R.C., 1982, *Ivy Chimneys: an Interim Report*, Essex County Council Occasional Paper, no. 2

Vallentin, F., 1879-80, 'Les dieux de la cité des Allobroges, d'après les monuments épigraphiques', *Revue celtique*, 4, 1-36

Vanvinckenroye, W., 1975, *Tongeren Romeinse Stad*, Tongeren

Vatin, G., 1969, 'Ex-voto de bois gallo-romain à Chamalières', *Revue archéologique*, 103-14

Vendryes, J., 1924, 'Imbolc', *Revue celtique*, 41, 241-4

Vendryes, J., 1953-4, 'Manannan mac Lir', *Études celtiques*, 6, 239-54

Vesly, L. de, 1909, *Les Fana on petits Temples gallo-romains de la région Normande*,Rouen

Vouga, A., 1923, *La Tène*, Leipzig

Vries, J. de, 1963, *La religion des Celtes*, Paris

Wagner, H., 1981, 'Origins of pagan Irish religion', *Zeitschrift für celtische Philologie*, 38, 1-28

Wait, G.A., 1985, *Ritual and Religion in Iron Age Britain*, Oxford, British Archaeological Reports (British Series), no. 149

Watson, A., 1981, 'The king, the poet and the sacred tree', *Études celtiques*, 18, 165-80

Webster, G., 1986a, *The British Celts and their Gods under Rome*, London

Webster, G., 1986b, 'What the Britons required from the gods as seen through the pairing of Roman and Celtic deities and the character of votive offerings', in M, Henig and A. King (eds), *Pagan Gods and Shrines of the Roman Empire*, Oxford University Committee for Archaeology, Monograph no. 8, 57-64

Wedlake, W.J., 1982, *The Excavation of the Shrine of Apollo at Nettelon, Wiltshire 1956 1971*, Society of Antiquaries of London

Wheeler, R.E.M., 1928, 'Romano-Celtic temple at Harlow...', *Antiquaries Journal*, 8, 300-27

Wheeler, R.E.M., 1943, *Maiden Castle, Dorset*, Society of Antiquaries of London

Wheeler, R.E.M. and Wheeler, T.V., 1932, *Report on the Excavations ... in Lydney Park, Gloucestershire*, Society of Antiquarics of London

Whimster, R., 1981, *Burial Practices in Irotn Age Britain*, Oxford, British Archaeological Reports (British Series), no. 90

Wightman, E.M., 1970, *Roman Trier and the Treveri*, London

Wightman, E.M., 1985, *Gallia Belgica*, London

Wild, J.-P., 1968, 'Die Frauentracht der Uber', *Germania*, 46, 67-73

Wilhelm, E., 1974, *Pierres sculptés et inscriptions de l'époque romaine*, Luxembourg, Musée WHistoire et d'Art

Wilkes, J.J., 1969, *Dalmatia*, London

Williams, L., 1930, *Pedair Keinc y Mabinogi*, Cardiff

Wilson, D.R., 1975, 'Roman Britain in 1974', *Britannia*, 6, 220-83

Wiseman, A. and Wiseman, T.P., 1980, *The Battle for Gaul*, London

Woolner, S., 1965, 'The White Horse, Uffington', *Transactions of the Newbury and District Field Club*, 11, no. 3, 27-44

Wright, R.P. and Phillips, E.J., 1975, *Roman Inscribed and Sculptured Stones in Carlisle Museum*, Carlisle, Tullie House Museum

Wuilleurnier, P., 1984, *Inscriptions latines des trois Gaules*, Paris, XVIIe supplément à *Gallia*

Zwicker, J., 1934-6, *Fontes Historiae Religionis Celticae*, Berlin